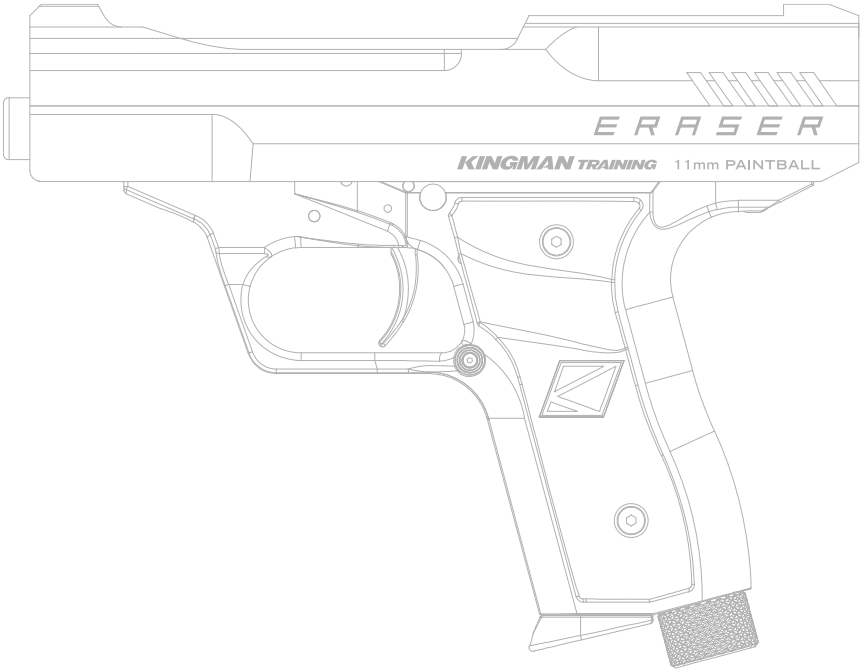
KINGMAN TRAINING

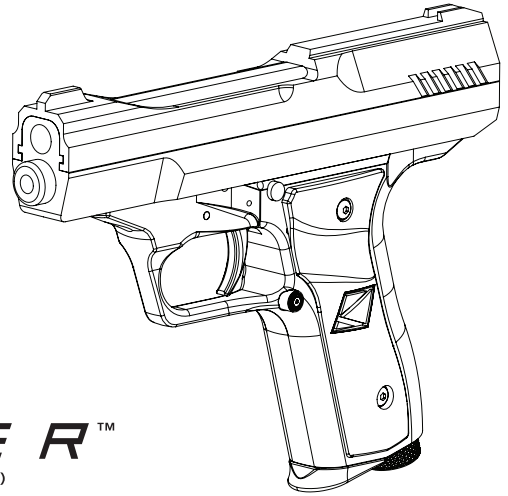


ERASER™

USER MANUAL

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

English
Français
Deutsch
Español



ERASER™

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT SAFETY GUIDELINES	1
OPERATION GUIDE	2
FEATURE HIGHLIGHTS	3
8 QUICK STEPS TO PLAY	4
PROPER USE OF BARREL BLOCKING DEVICE	5
INSTALLING / REMOVING A 12 GRAM CO2 CARTRIDGE	6
LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE	7
VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE/DECREASE	8
CLEANING THE MARKER	9-10
TROUBLESHOOTING	11
BALL DETENT ACCESS	12
COCKING MECHANISM ACCESS	13
CUP SEAL REMOVAL	14-15
ERASER PARTS LIST	16
ERASER SCHEMATIC	17
ERASER “TRIGGER FRAME” SCHEMATIC	18
WARRANTY STATEMENT	19

IMPORTANT SAFETY GUIDLINES

⚠ WARNING

- This PAINTBALL MARKER is NOT a TOY. Misuse can cause serious injury or death.
- Kingman recommends that the purchaser be at least 18 years of age to purchase this product. Person under the age of 18 years of age must have adult supervision when using this product.
- Read this user manual and 12 gram CO2 cartridge warnings before using this product.
- Any modifications or tampering of original factory parts or use of non authorized aftermarket accessories will VOID all warranties and liabilities from Kingman.
- Keep the barrel blocking device on the marker when not shooting/playing.
- To ensure proper adjustment of velocity Feet Per Second (FPS), Kingman strongly recommends using a chronograph for paintball use located or purchased at most paintball stores and paintball fields. The discharges of paintballs are high velocity and high impact that can cause serious injuries or death if misused.
- Before / after use of the paintball marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly. A paintball marker NOT properly maintained can be dangerous and cause serious injury or death.
- Any person using this product or within range of this product while it is in use, MUST wear EYES/FACE/EARS PROTECTION designed specifically for the sport of paintball. This includes, but is not limited to, performing a maintenance, velocity check and target practice.
- Kingman reminds the user that **SAFETY IS YOUR RESPONSIBILITY**. Protect your EYES/FACE/EARS at all times, and Kingman will not be held liable for injuries or death sustained when failing to follow the safety guidelines.
- Never shoot or point your marker at a person that is not in a designated paintball facility and without proper paintball EYES/FACE/EARS PROTECTION. The protection includes and not limited to the protection of eyes, face, ears, neck and head. Avoid shooting underneath the paintball goggles.
- **DO NOT** point or shoot at any Law Enforcement Officer.
- **DO NOT** remove the Blaze Orange Tip. This identifies the paintball marker is NOT a firearm. Always transport your marker in a carrying case or bag to avoid misidentification.
- Treat every paintball marker as if it were loaded.
- Never look down the barrel of a loaded or unloaded paintball marker.
- Always keep the paintball marker in the SAFE MODE until ready to operate.
- Always remove the air source and all paintballs from the marker, includes paintballs inside the breach of the marker before disassembly.
- This paintball marker is designed to fire only Official Kingman Training 11mm Paintballs (.43 Cal.). The use of any other paintball brands or foreign objects will VOID all warranties and liabilities from Kingman.
- Always make certain the bolt of the paintball marker is in the un-cocked position when not shooting/playing.
- Using a paintball marker outside of a non-designated paintball playing field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.
- Never point or shoot your paintball marker at an animal.
- Never point the barrel toward yourself while playing, running or stumbling to avoid shooting underneath your paintball goggles.
- Wear appropriate clothing to avoid any exposure of skin to protect you when playing paintball games.
- Transfer this user manual upon change of marker ownership.
- Please visit www.kingmantraining.com for the latest User's Manual updates.

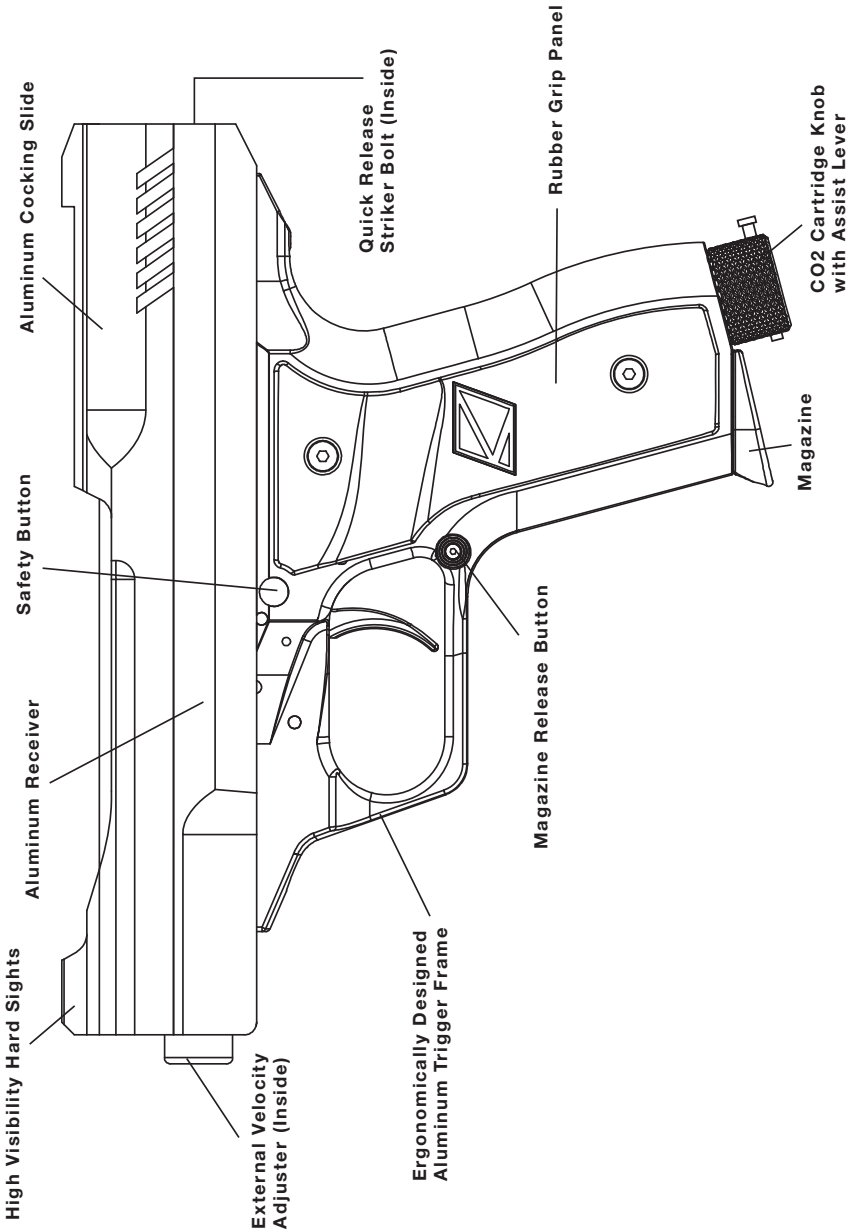
OPERATION GUIDE

1. Always attach a barrel blocking device on the barrel for safety precautions when not shooting/playing.
2. Have the marker in the SAFE MODE before use. To operate, push the safety button from the PUSH SAFE side of the trigger frame. This will position the marker in a lock SAFE MODE. To release the safety button, point the marker in a safe direction, and push the safety button towards the opposite side of the trigger frame. It will show a RED line on the side of safety button (RED line indicates that SAFE MODE is OFF). NOTE: Do not release safety button until Step 6.
3. Unscrew the cartridge housing below the trigger frame and insert the 12 gram CO2 cartridge in to the cartridge housing with the small head entering the handle. IMPORTANT: Screw the cartridge housing tightly so the new 12 gram CO2 cartridge is pierced properly. HELPFUL TIP: Use the cartridge lever by pushing one end out the opposite side to give better leverage when tighten the cartridge housing. NOTE: The cartridge lever must be pushed back in its original position after use.
4. Load only 9 Official Kingman Training 11mm Paintballs (.43 Cal) in the magazine. Insert the loaded magazine through the markers handle and make sure the latch fastens correctly. IMPORTANT: Once the magazine has been inserted the marker is ready to FIRE. NOTE: The magazine is not attached when purchased new out of the box.
5. Hold the cocking block slide towards the rear of the marker until you feel and hear the internal bolt latch. CAUTION: Should you let go of the cocking block before it is latched, your paintball marker will FIRE.
6. Remove the barrel blocking device out of the barrel. Now you can release the safety button. CAUTION: With the safety button released in the firing position, pulling the trigger your marker will shoot a paintball. IMPORTANT: Only test your marker in a safe direction or in a designated playing field.
7. Setting the velocity (FPS). Turn the velocity screw clockwise to increase and turn counter-clockwise to decrease the velocity. NOTE: Your marker is intended to be used in a paintball facility with the proper paintball protection. IMPORTANT: Kingman recommends using a chronograph to ensure that the marker's velocity is under 250 (FPS). NOTE: New out of the box the marker velocity adjuster setting is set at 2 turns in. This will give a velocity of approximately 210 - 220 (FPS).
8. When finished playing, in a safe direction empty the magazine by shooting the paintballs or remove the magazine from the marker. CAUTION: After removing the magazine there may be a paintball in the marker's breach. Take a couple of shots in a safe direction to make sure the barrel and receiver are empty. CAUTION: Discharge the 12 gram CO2 cartridge by dry firing the paintball marker until the air has been exhausted. Or loosen the cartridge housing until air is vented through the marker frame. CAUTION: It is important not to place your hand / fingers near the cartridge housing while the CO2 is venting. This can run the risk of getting skin burn from the releasing of the GAS.
9. Place the barrel blocking device on the barrel for safety precaution when the paintball marker is not in use. This will help avoid any accidental discharge.
10. Always have the marker in the SAFE MODE after use.
11. Store the marker in a paintball bag or in a safe place. WARNING: Before / after use of the marker, check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the marker from functioning properly. IMPORTANT: Do not store a loaded magazine in the marker for a long period of time. HELPFUL TIP: It is a good practice to wipe clean and lubricate your markers internals before and after each use and especially when storing the marker for an extended period of time. Before storing the marker, make sure the marker is in the SAFE MODE and in the un-cocked position. Remove the magazine and any air source that is still attached in the marker. Make sure the barrel blocking device is in the marker.

IMPORTANT

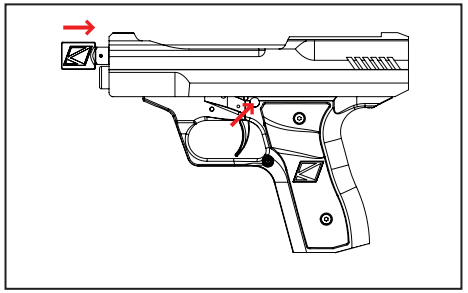
- Before using your marker in play, you must always first perform a "SAFE VELOCITY TEST". This can only be accomplished by using a testing device called a "Velocity Chronograph" and can be performed at a paintball dealership or local playing field. NOTE: This product is intended to be used at a velocity no greater than 250 (FPS). Paintball markers are not intended to shoot within 20 feet.
- Velocity (FPS) and shot count may vary according to altitude and climate conditions.
- Do not dry cycle the marker without an air source.
- It may be dangerous within 250 feet (76.2 meter) of shooting range.
- Never store the paintball marker with a 12 gram CO2 cartridge attached.

FEATURE HIGHLIGHTS

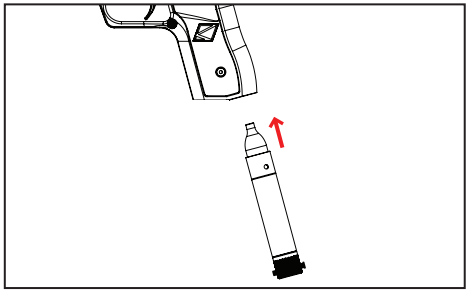


8 QUICK STEPS TO START AND PLAY

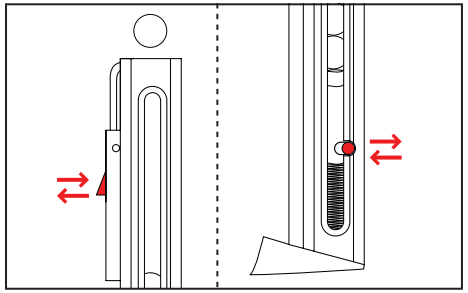
IMPORTANT: Please read the Safety and Operation Guidelines before you start the 8 quick steps to start and PLAY.



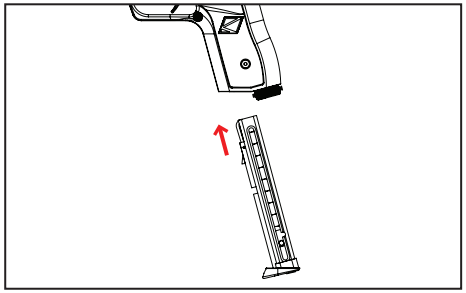
1) Insert the barrel blocking device and make sure the safety button is ON (Push SAFE).



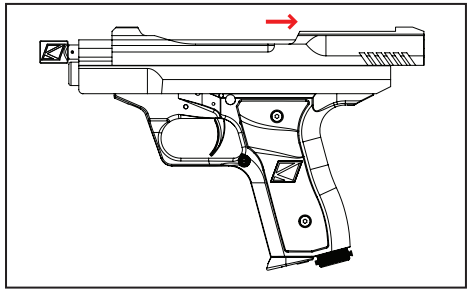
2) Insert 12 gram CO2 cartridge.



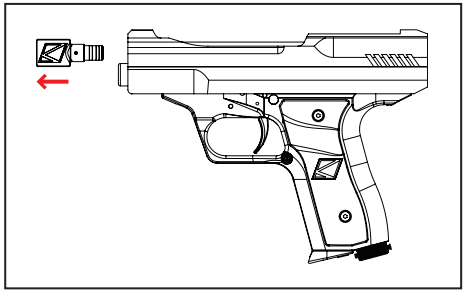
3) Load 9 paintballs into the magazine.



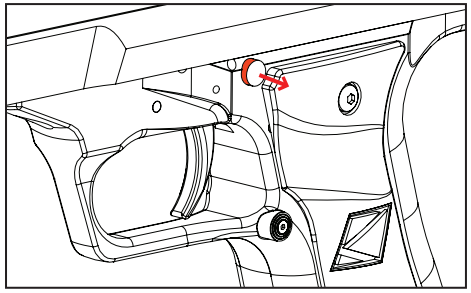
4) Insert the magazine into the marker handle.



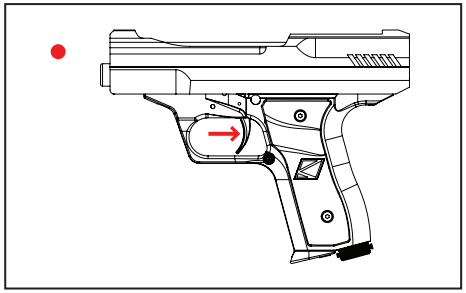
5) Cock the marker.



6) Remove barrel blocking device.



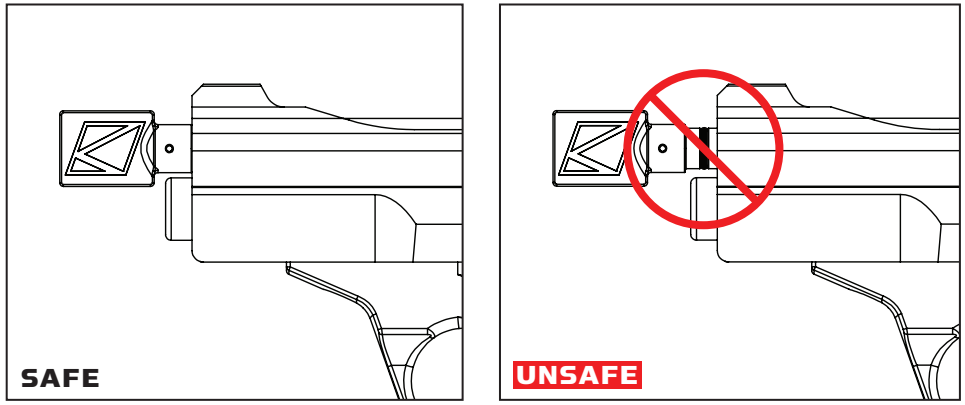
7) Release safety button.



8) Ready to PLAY / FIRE.

IMPORTANT: Make sure the marker is in the SAFE MODE and the barrel blocking device is in the marker after PLAY.

PROPER USE OF YOUR BARREL BLOCKING DEVICE



A barrel blocking device is an essential part of your paintball marker safety equipment. This is designed to stop a paintball from exiting accidentally. Improper use of the barrel blocking device will render this device useless.

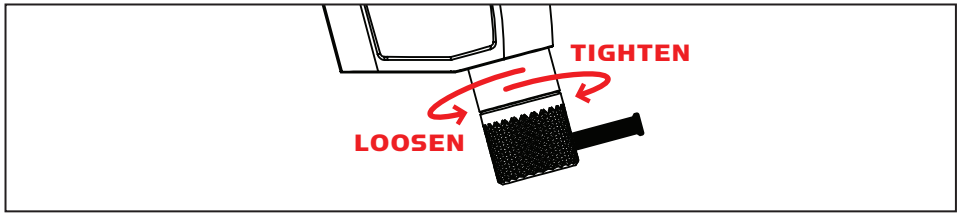
Insert the barrel blocking device securely into the marker barrel tip before proceeding to load the paintballs. The barrel blocking device should fit firmly into the barrel tip with a significant amount of resistance. NOTE: The barrel blocking device should not be easy to remove and always inspect to make sure it's a proper fit.

Remove the barrel blocking device only when you are getting ready to play or have been instructed to do so by a field safety official.

IMORTANT: Always have the barrel blocking device inserted into the barrel properly.
Always keep your barrel blocking device in your marker after you have finished playing. Keep it in place even after you have emptied all paintballs and have removed the 12 gram CO2 cartridge.

WARNING: Inspect your barrel blocking device regularly for wear and tear. If it does not have a snug feel in the tip of the barrel replace it immediately.
Always have your barrel blocking device in place on your markers barrel to insure safety and prevent accidents that may cause serious injury or death.

INSTALLING / REMOVING A 12 GRAM CO2 CARTRIDGE



IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE until you are ready to operate.

IMPORTANT: Always use Official Kingman Training 12 gram CO2 cartridges. Aftermarket 12 gram CO2 cartridges might NOT fit inside the cartridge housing. NEVER force any 12 gram CO2 cartridge inside the cartridge housing.

NOTE: Optimal working temperature for the 12 gram CO2 cartridge is approximately 68°-78° F (20°~25°C). The marker may not perform properly if the temperature should reach below 59° F (15° C).

INSTALLING A 12 GRAM CO2 CARTRIDGE

STEP 1 Loosen the cartridge housing below the marker handle.

STEP 2 Place the 12 gram CO2 cartridge inside the cartridge housing IMPORTANT: Make sure the small head of the 12 gram CO2 cartridge is in the upright position before piercing.

STEP 3 With a firm grip turn clockwise to fasten the cartridge housing. HELPFUL TIP: Use the cartridge lever by pushing one end out the opposite side to give better leverage when tighten the cartridge housing NOTE: The cartridge lever must be pushed back in its original position after use.

CAUTION: Never attempt to pierce the 12 gram CO2 cartridge UPSIDE DOWN. This WILL DAMAGE the piercing pin and cause an air leak.

REMOVING A 12 GRAM CO2 CARTRIDGE

Turn counter-clockwise on the cartridge housing. CAUTION: Discharge the 12 gram CO2 cartridge by firing the marker in a safe direction until the air has been exhausted. Turn the cartridge housing counter-clockwise but do not remove until the air has been completely exhausted.

CAUTION: It is important not to place your hand / fingers near the cartridge housing while the 12 gram CO2 cartridge is venting CO2. This can run the risk of getting skin burn from the releasing of the CO2.

WARNING: The 12 gram CO2 cartridge may fly out with enough force to cause property damage, serious injury or death if not completely emptied.

WARNING: Always de-gas the paintball marker when not in use. Never should the paintball marker be stored with air unattended.

NOTE: It may be necessary to re-cock the marker after replacing an emptied cartridge.

12 GRAM CO2 CARTRIDGE WARNING

IMPORTANT: Always follow the warnings on propellant air source for handling and storage.

WARNING: Do not mutilate or heat above 140° F (60° C). Not for human consumption.

WARNING: Firing the marker in rapid successions or venting a full cartridge quickly will freeze and solidify the CO2 inside the cartridge. When removing the cartridge housing, make sure the cartridge comes out with the housing. If the cartridge remains in the trigger frame, immediately screw the cartridge housing back onto the marker. Do not tighten the housing all the way to allow the cartridge to fall in the housing when it separates from the seat seal. Do not try to reuse or reinsert a pierced and frozen cartridge; it may have a small amount of solid CO2 that has not fully vented out. The 12 gram CO2 cartridge may fly out with enough force to cause property damage, serious injury or death if not completely emptied.

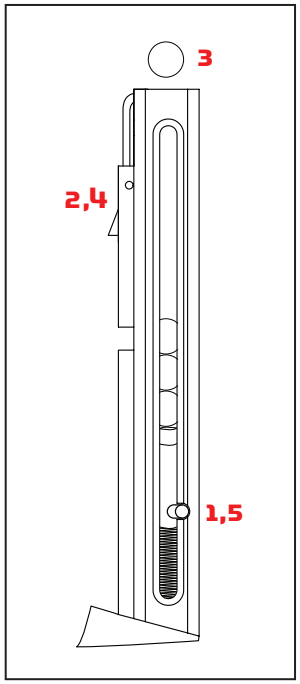
WARNING: Inhalation of venting CO2 from the cartridge is hazardous to your health. Do not place the 12 gram CO2 cartridge up against your face or eyes; CO2 fume may continue to vent out.

IMPORTANT: 12 gram CO2 cartridges are under gas pressure when not pierced. If exposed to high temperatures, example inside a closed vehicle with direct sunlight, it is possible the 12 gram CO2 cartridges could explode. It is recommended to keep 12 gram CO2 cartridges stored in a cool place at all times.

CAUTION: Do not pick up a 12 gram CO2 cartridge that has been recently emptied. The extreme cold cartridge will cause skin burn.

CAUTION: Never attempt to reuse any 12 gram CO2 cartridge for any reason.

LOADING PAINTBALLS IN THE MAGAZINE



NOTE: The magazine is not attached to the marker when purchased new out of the box.

IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE until you are ready to operate.

IMPORTANT: Always use Official Kingman Training 11mm Paintballs (.43 Cal.).

IMPORTANT: Storing paintballs in a temperature of 59° F (15°C) or below will affect the quality and performance of the paintballs.

IMPORTANT: The magazine should be clean and free of any shell fragment or dirt before loading paintballs.

WARNING: DO NOT freeze the paintballs.

STEP 1 Slide the ball pusher towards the bottom of the magazine and turn to the right to place the guide roll pin in the locked position.

STEP 2 Press and hold the magazine ball stopper open while the paintballs are being loaded.

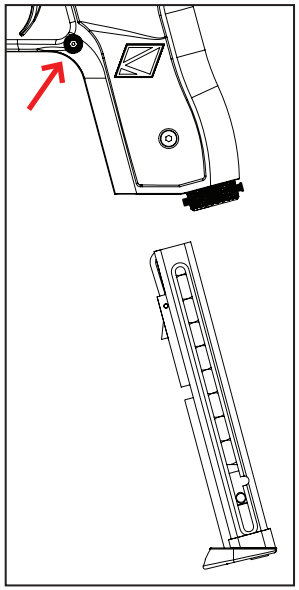
STEP 3 Load only 9 Official Kingman Training 11mm Paintballs (.43 Cal.) into the magazine one at a time, until the magazine is full.

STEP 4 Release the magazine ball stopper after the last ball has been loaded into the magazine.

STEP 5 Turn the ball pusher guide roll pin left to the un-locked position.

IMPORTANT: If the ball pusher guide roll pin is not released, the spring will not push the paintballs into the markers breach.

IMPORTANT: Kingman Training marker is design to use with only Official Kingman Training Magazine, the use of any other brand magazine will void all warranties and liabilities from Kingman.



RELEASING THE MAGAZINE

Push the magazine release button located below the SAFE MODE button on the left side of the markers handle. This will allow the magazine to slide out the handle. NOTE: Never take apart the magazine release button unless the magazine does not release from the trigger frame.

INSERTING THE MAGAZINE

Insert the loaded magazine into the marker handle with ease and make sure it latches properly.

IMPORTANT: NEVER slam the magazine into the receiver, excessive force inserting the magazine will push a paintball pass the ball detents and roll out the barrel.

IMPORTANT: NEVER disassemble the magazine or you will VOID warranty from Kingman.

NOTE: Do not store magazine (s) loaded with paintballs for an extended period of time as the pressure from the magazine spring will cause the paintballs to de-form and not shoot properly.

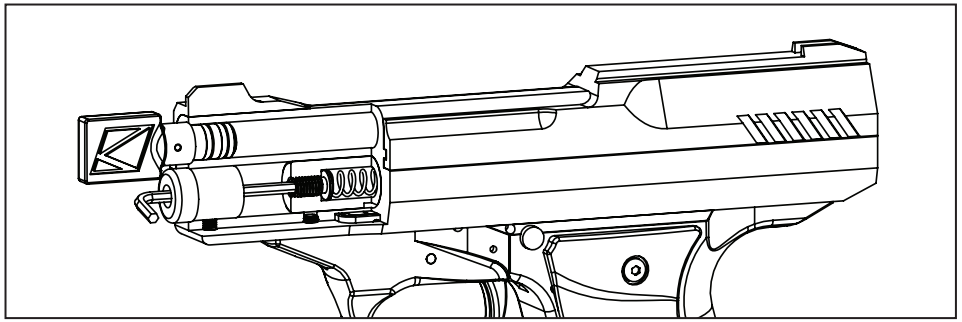
HELPFUL TIP: Older paintballs left for a period of time are not recommended for use or you will experience premature paintball breakage and poor accuracy.

COCKING THE MARKER

With a firm grip hold the cocking block and slide towards the rear of the marker until you feel and hear the internals latch.

CAUTION: Should you let go of the cocking block before it has latched, your paintball marker will FIRE.

VELOCITY ADJUSTMENT INCREASE / DECREASE



The velocity adjuster screw is located in the front of the marker below the barrel tip.

CAUTION: DO NOT look down the markers barrel or point at someone when adjusting the velocity.

IMPORTANT: Always place the barrel blocking device in the barrel for safety to avoid any accidental discharge.

STEP 1 Every time an adjustment is made to the velocity adjuster screw the barrel blocking device should be in the barrel, and the marker should be in SAFE MODE.

STEP 2 Using the 3mm Allen wrench provided in the parts kit. Place the 3mm Allen wrench through the Blaze Orange Tip to adjust the velocity screw.

STEP 3 Adjust the velocity adjuster screw clockwise in quarter turn increments to increase the velocity (FPS).
NOTE: Before firing, remove the barrel blocking device and disengage the SAFE MODE button.

NOTE: Due to the nature of CO2 gas the output pressure fluctuates when you encounter extreme hot or cold weather conditions. This will also increase or decrease the number of shots per 12 gram CO2 cartridge.

NOTE: The marker velocity adjuster setting is set at 2 turns in new out of the box. Weather conditions of about 75° F (24° C) will give a velocity of approximately 210 to 220 fps with approximately 60 to 80 shots per 12 gram CO2 cartridge. By adjusting the velocity adjuster screw you will get a wide range of velocity settings from 190 (FPS) with zero input to 250 (FPS) with 5 turns clockwise on the velocity adjuster. IMPORTANT: Make sure the adjustment on the velocity adjuster does not exceed 5 full turns clockwise or 3 additional clockwise turns of a marker new out the box. Exceeding 5 full turns will cause the velocity screw to separate from the threads of the front striker and not allow the marker to function properly.

NOTE: To reset the velocity you will turn the velocity adjuster counter-clockwise until it stops. Always reset the velocity adjuster to zero if you forget your previous setting.

NOTE: Shooting the marker without paintballs will result in fewer shots per 12 gram CO2 cartridge. The air consumption is significantly higher without paintballs because of the marker operating system. It was designed to utilize the CO2 efficiently from each 12 gram CO2 cartridge every time a paintball is fired from the marker.

NOTE: After each adjustment the velocity screw, you must re-insert the magazine and check the velocity over a chronograph.

WARNING

- The recommended velocity speed should not be greater than 250 (FPS). Not doing so can cause serious injury or death if the velocity is dangerously high.
- Never point the loaded marker at any person who is not wearing the proper EYES/FACE/EARS PROTECTION designed specifically for the sport of paintball.
- Never at any point should you look down the barrel, whether the marker is loaded or not.
- Using a paintball marker outside a non designated paintball field can be illegal, and is subject to law enforcement penalties if property damage is caused by the user.

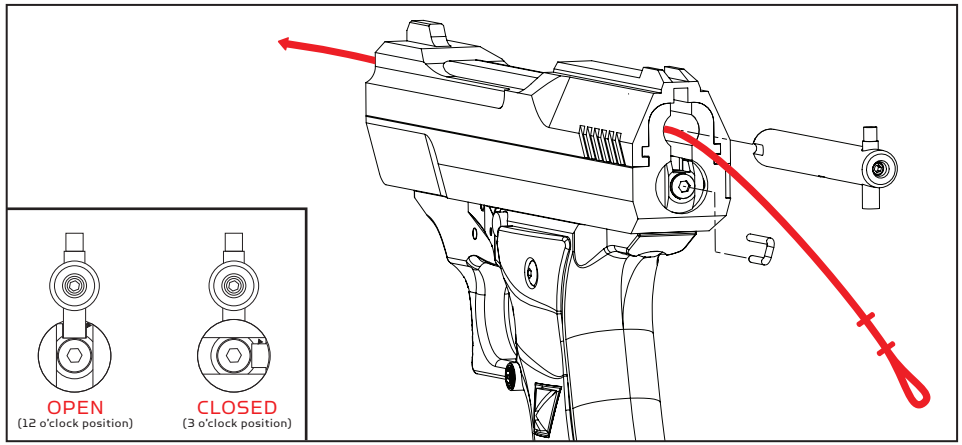
CLEANING THE MARKER

DANGER: Do not look down the marker barrel. Always wear goggles specifically designed for paintball use while working on your paintball marker.

IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE before disassembly. Remove all paintballs and air source from the marker before performing any maintenance.

HELPFUL TIP: Follow these steps to help remove / clean the marker should the event of a paintball break.

THOROUGH CLEANING OF THE VENTURI BOLT AND RECEIVER



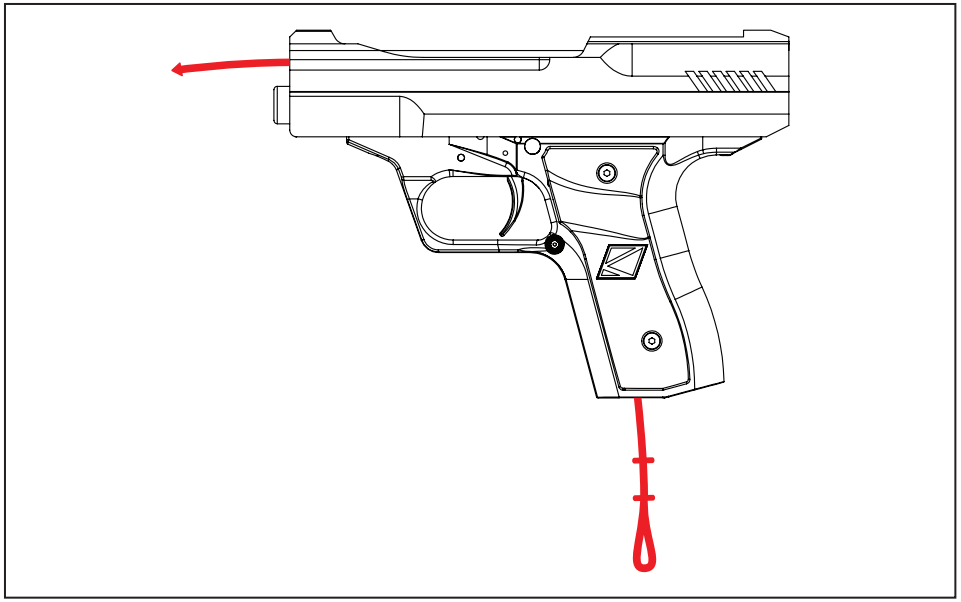
STEP 1 As the marker is in the cocked back position; the quick release striker bolt allows the use of the quick release striker bolt key to release the venturi bolt. Turn the quick release striker bolt counter-clockwise to allow the venturi bolt to slide out from the rear of the receiver. NOTE: A pronounced "click" will indicate thhe quick release striker bolt is in its locked position.

STEP 2 With the venturi bolt removed from the receiver, slide the cable squeegee from the rear exiting out the front of the barrel. HELPFUL TIP: Make sure the markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt. HELPFUL TIP: Wipe the venturi bolt clean with a rag or paper towel before reassembly.

STEP 3 Push the magazine release button located on the left side of the markers handle. This will allow the magazine to slide out underneath the handle.

STEP 4 Insert the cable squeegee through the markers handle to allow the squeegee to enter the markers breach. The cable squeegee should flow through the breach and exit out the barrel tip. HELPFUL TIP: Make sure the markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt.

FIELD CLEANING OF THE RECEIVER



STEP 1 Push the magazine release button located on the left side of the markers handle. This will allow the magazine to slide out the handle.

STEP 2 With a firm grip hold the cocking block and slide towards the rear of the marker until you feel and hear the internals latch. CAUTION: Should you let go of the cocking block before it has latched, your paintball marker will FIRE.

STEP 3 Insert the cable squeegee through the markers handle to allow the squeegee to enter the markers breach. The cable squeegee should flow through the breach and exit out the barrel tip. HELPFUL TIP: Make sure the markers breach is clean and clear of any paintball shell fragments or dirt.

HELPFUL TIP: Always clean the paint from the breach and barrel to enhance the performance of your markers accuracy.

IMPORTANT: Always remove the attached 12 gram CO2 cartridge before attempting to disassemble / clean the marker.

NOTE: Never use a metal rod or screwdriver as a tool to push on the cocking block or anything metal that will scratch and damage the inside the receiver. This will VOID all warranties and liabilities from Kingman

TROUBLESHOOTING

Recocking or sputtering issue.

1. The weather temperature is below 59° F (15° C).
2. 12 gram CO2 cartridge is low in pressure and will need to be replaced.
3. The striker o-ring on the quick striker bolt is swollen, cut or missing and needs replacement.
4. Check the connecting rod for wear or bent.
5. Velocity adjustment screw is off the threads of the striker bolt and will need to reset on the velocity adjustment.

Paintballs rolling out the barrel.

1. Ball detents will need to be replaced.

No paintballs shooting out the marker.

1. Magazine is empty.
2. Magazine not properly inserted.
3. Magazine ball pusher was not released from its locked position.
4. Check for shell fragment or dirt in the magazine.

The cocking block is not returning smoothly.

1. Cocking block slide screw is over tightened.

The cocking block is sliding back and forth with no tension.

1. The cocking slide spring is missing.

The magazine is not staying in the trigger frame.

1. Please contact a Kingman Technician.

Air leaking down the barrel.

1. Cup Seal is bad and needs to be replaced.

If a cartridge does not seal properly and vents out the CO2.

1. Remove the cartridge after it has completely vented the CO2, wait a few minute to allow the seat seal to regain its sealing properties and try another new cartridge.
2. Replace the seat seal.

Air leaking out the back end of marker.

1. Valve body o-ring (s) will need to be replaced.

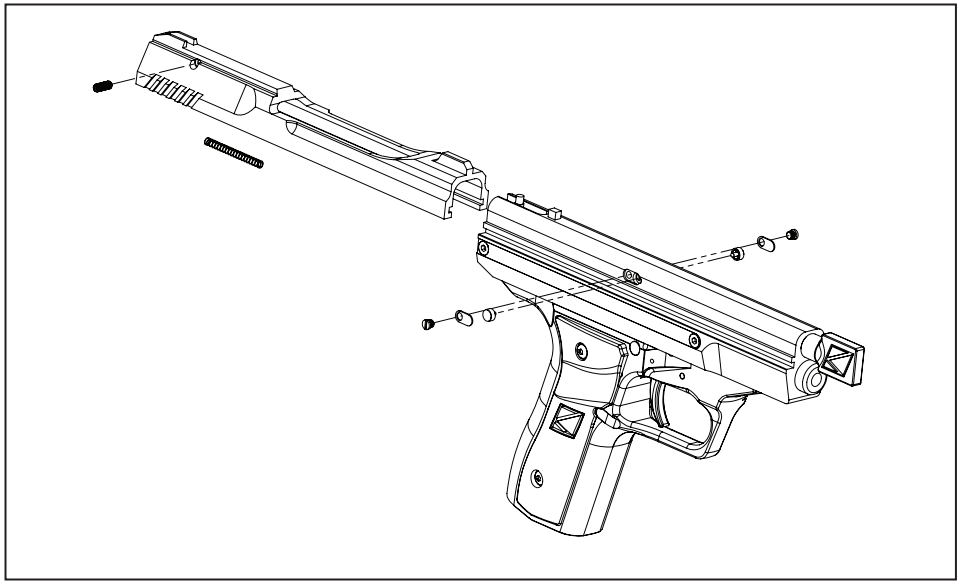
Air leaking out the markers handle.

1. Check and make sure the cartridge housing is securely fastened.
2. The cartridge main seal may need to be replaced.
3. The cartridge piercing pin seat seal may need to be replaced.
4. The cartridge adapter o-ring may need to be replaced.

Should you need to access any of the lower cocking internals, please refer to the following section for instructions:
HOW TO ACCESS COCKING MECHANISM / REPLACE STRIKER O-RING

Should you need to access the cup seal or valve body, please refer to the following section for instructions:
HOW TO REMOVE THE CUP SEAL / VALVE BODY GUIDE

HOW TO ACCESS THE BALL DETENTS



IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE before disassembly. Remove all paintballs and air source from the marker before performing any maintenance.

STEP 1 Remove the cocking block slide screw.

STEP 2 With the marker upside down slide the cocking block slide forward and off the receiver. NOTE: Do not lose the cocking block slide spring.

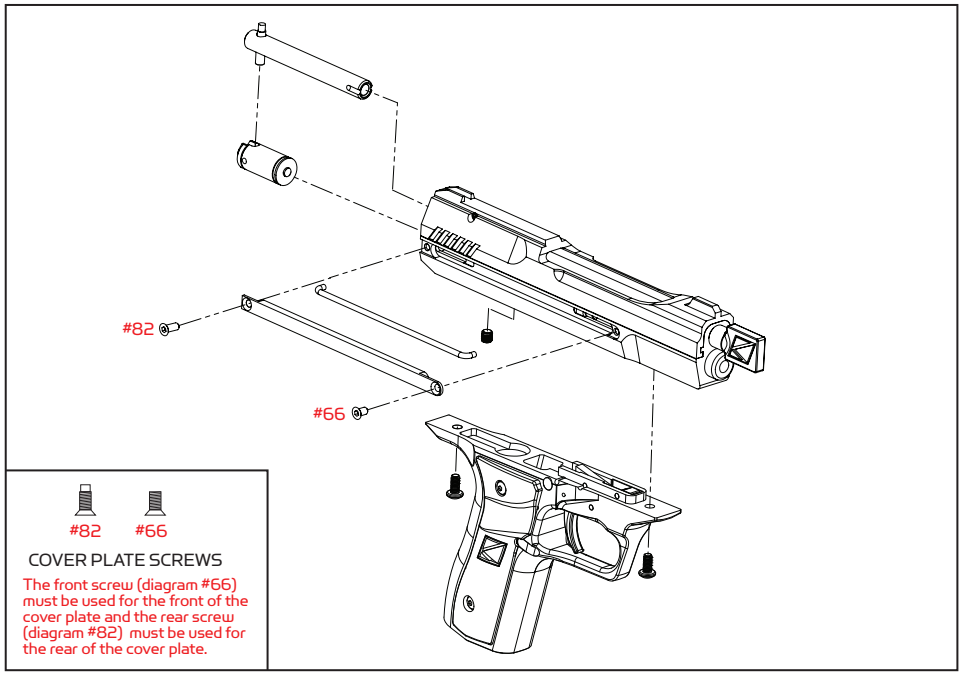
STEP 3 Unscrew the brass screw and remove the ball detent plate.

STEP 4 Replace the ball detent.

NOTE: Follow steps 1 thru 4 in the reversed order to reassemble.

IMPORTANT: Check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly.

HOW TO ACCESS COCKING MECHANISM / REPLACE STRIKER O-RING


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
The front screw (diagram #66) must be used for the front of the cover plate and the rear screw (diagram #82) must be used for the rear of the cover plate.

DANGER: Never look down the markers barrel or point at someone while the marker is loaded with paintballs and under GAS pressure.

IMPORTANT: Never attempt to disassemble the marker while under GAS pressure.

IMPORTANT: Always have the marker on SAFE MODE before disassembly.

HELPFUL TIP: Accessing all upper internals complete should never be rushed or on the playing field. Parts can get lost or misplaced and will not be able to assemble correctly.

STEP 1 Have the marker in the cocked position. HELPFUL TIP: This will ease the connecting rod to disassemble.

STEP 2 Use the 2.5mm Allen wrench to remove the front cover plate screw (diagram #66) and rear cover plate screw (diagram #82) from the connecting rod cover plate on the right side of the marker. This will then allow the removal of the striker connector cover. IMPORTANT: We advise you NOT pull the trigger while the connector cover is removed. Parts are able spring out and get lost if unsupervised.

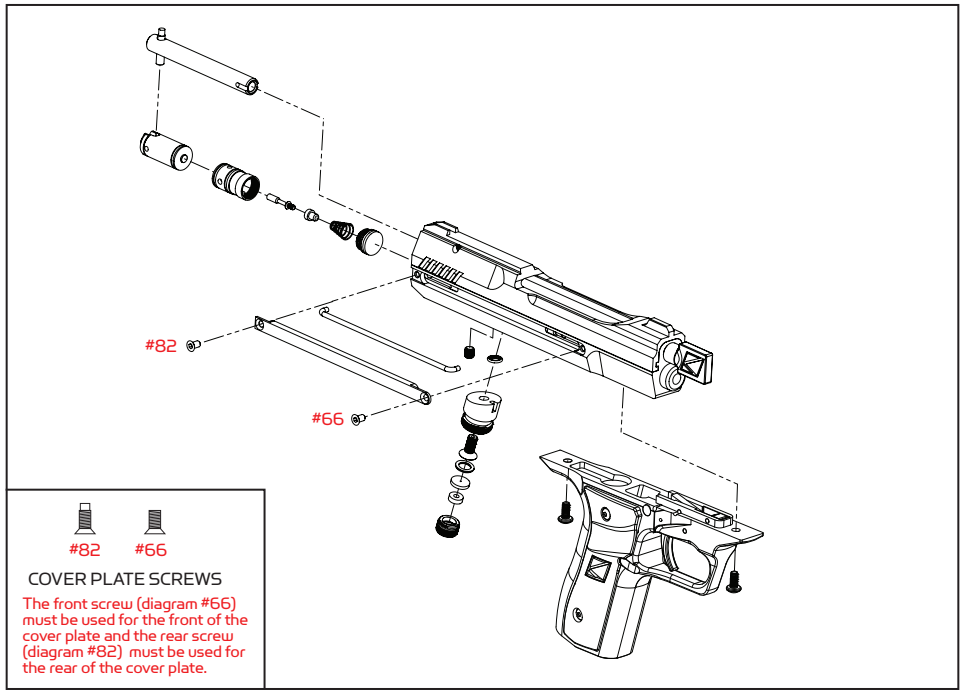
STEP 3 Tilt the marker on its right side to allow the connecting rod to drop and allow the quick release striker bolt and venturi bolt from the rear. HELPFUL TIP: Should the striker o-ring break or crack replace the striker o-ring and use small amounts of paintball oil or grease on the striker o-ring.

STEP 4 Reinsert striker bolt and venturi bolt as one entering the rear. Then fasten the connecting rod to the striker bolt hole. HELPFUL TIP: Should you have pulled the trigger and the front striker released forward; simply use the 3mm Allen wrench and insert thought the Blaze Orange Tip and push forward on the velocity adjuster until the striker bolt been cocked. HELPFUL TIP: Make sure the front striker bolt hole is also aligned to allow the connecting rod to the back quick release striker bolt hole. NOTE: The cover plate screws must be screwed into its correct places for proper assembly. The front screw (diagram #66) must be used for the front of the cover plate and the rear screw (diagram #82) must be used for the rear of the cover plate.

HELPFUL TIP: There would be no reason remove the front internals that's behind the Blaze Orange Tip unless disassembling the entire marker or to gain access of the cup seal / valve body.

IMPORTANT: Check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly.

HOW TO REMOVE THE CUP SEAL / VALVE BODY GUIDE


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
The front screw (diagram #66) must be used for the front of the cover plate and the rear screw (diagram #82) must be used for the rear of the cover plate.

IMPORTANT: Never attempt to disassemble the marker while under GAS pressure.

HELPFUL TIP: Accessing the cup seal / valve body internals should never be rushed or on the playing field. Parts can get lost / misplaced and will not be able to reassemble correctly.

STEP 1 IMPORTANT: The marker should be free of GAS pressure and paintballs at this point.

Release the magazine and untwist the cartridge housing.

STEP 2 Use the 3mm Allen wrench to loosen the 2 trigger frame screws. This will allow the trigger frame to detach from the receiver.

STEP 3 In this order remove the magazine guide insert from the middle of the receiver. Using a penny or a large head screwdriver loosen the cartridge adapter assembly guide then remove the cartridge piercing pin and cartridge piercing pin seat seal. Then use the 4mm Allen wrench to loosen the cartridge adapter screw and remove both cartridge adapter and cartridge adapter o-ring from the receiver.

STEP 4 Use the 2.5mm Allen wrench to remove the front coverplate screw (diagram #66) and rear cover plate screw (diagram #82) from the connecting rod cover plate on the right side of the marker. Using the 3mm Allen wrench, push the velocity adjuster through the Blaze Orange Tip to allow the connecting rod to detach both striker bolts. HELPFUL TIP: Press down on either end of the connecting rod to disengage from either side of the striker bolt. Slide both striker bolt and venturi bolt out from the rear of the receiver. NOTE: The cover plate screws must be screwed into its correct places for proper assembly. The front screw (diagram #66) must be used for the front of the cover plate and the rear screw (diagram #82) must be used for the rear of the cover plate.

STEP 5 Use the 2.5mm Allen wrench to remove the valve body screw. HELPFUL TIP: As the valve body screw is removed carefully use the connecting rod to help push the valve body from the middle of the receiver exiting out the rear of the receiver.

HOW TO REMOVE THE CUP SEAL / VALVE BODY GUIDE CONT'D.

STEP 6 Twist apart the valve body to gain access to the valve spring, valve pin and cup seal. Detach the cup seal and valve pin from the valve spring.

STEP 7 Carefully use 2 pair of pliers or wrenches (not provided) on the cup seal and valve pin and twist apart. IMPORTANT: When using the hand tools (listed above) do not lose grip on the valve pin or it could get damaged .If teeth marks are left on the valve pin it could cause an air leak. Replace cup seal provided in the parts kit and re-tighten both valve pin and cup seal. Then attach the valve spring and tightly fasten the valve body.

STEP 8 Insert the flat head of the valve body first and align both holes on the valve body facing down towards the trigger frame. HELPFUL TIP: Place the magazine guide back in the middle of the receiver to help stop and align the valve body. Also use the connecting rod to help push the valve body forward through the receiver.

STEP 9 HELPFUL TIP: Have the flat bottom side on the receiver facing up to fasten the valve body screw through the receiver to lock down the valve body. IMPORTANT: If the valve body screw is not placed in the valve body correctly you will need to realign the valve body again.

STEP 10 In this order place the cartridge adapter o-ring in the groove of the receiver. Align the cartridge adapter with the roll pin and fasten cartridge adapter screw with the 4mm Allen wrench. IMPORTANT: There is a slight angle when you install the cartridge adapter screw. So carefully tighten the cartridge screw and with the Allen wrench.

STEP 11 In this order place the flat part of the cartridge piercing pin seat seal o–ring first. Then place the cartridge piercing pin (pointing down towards the handle). Insert the cartridge adapter assembly guide and tighten with a penny or large head screwdriver.

STEP 12 In this order join both venturi and striker bolt together and insert at rear of the receiver. Use the 3mm Allen wrench to push the velocity adjuster through the Blaze Orange Tip to allow the connecting rod to reattach both striker bolts. HELPFUL TIP: If the front striker hole is not aligned use the 3mm Allen wrench through the front velocity adjuster to twist and align the striker bolt to fasten the connecting rod.

STEP 13 In this order attach the connector cover and tighten the 2 cover plate screws. Slide the trigger frame to the receiver and tighten the 2 trigger frame screws. Insert the cartridge housing and magazine.

HELPFUL TIP: Should there be any parts remaining after break down, please carefully review ALL of the above steps.

IMPORTANT: Check and make sure all screws are securely tightened. Loose screws may prevent the paintball marker from functioning properly.

ERASER PARTS LIST

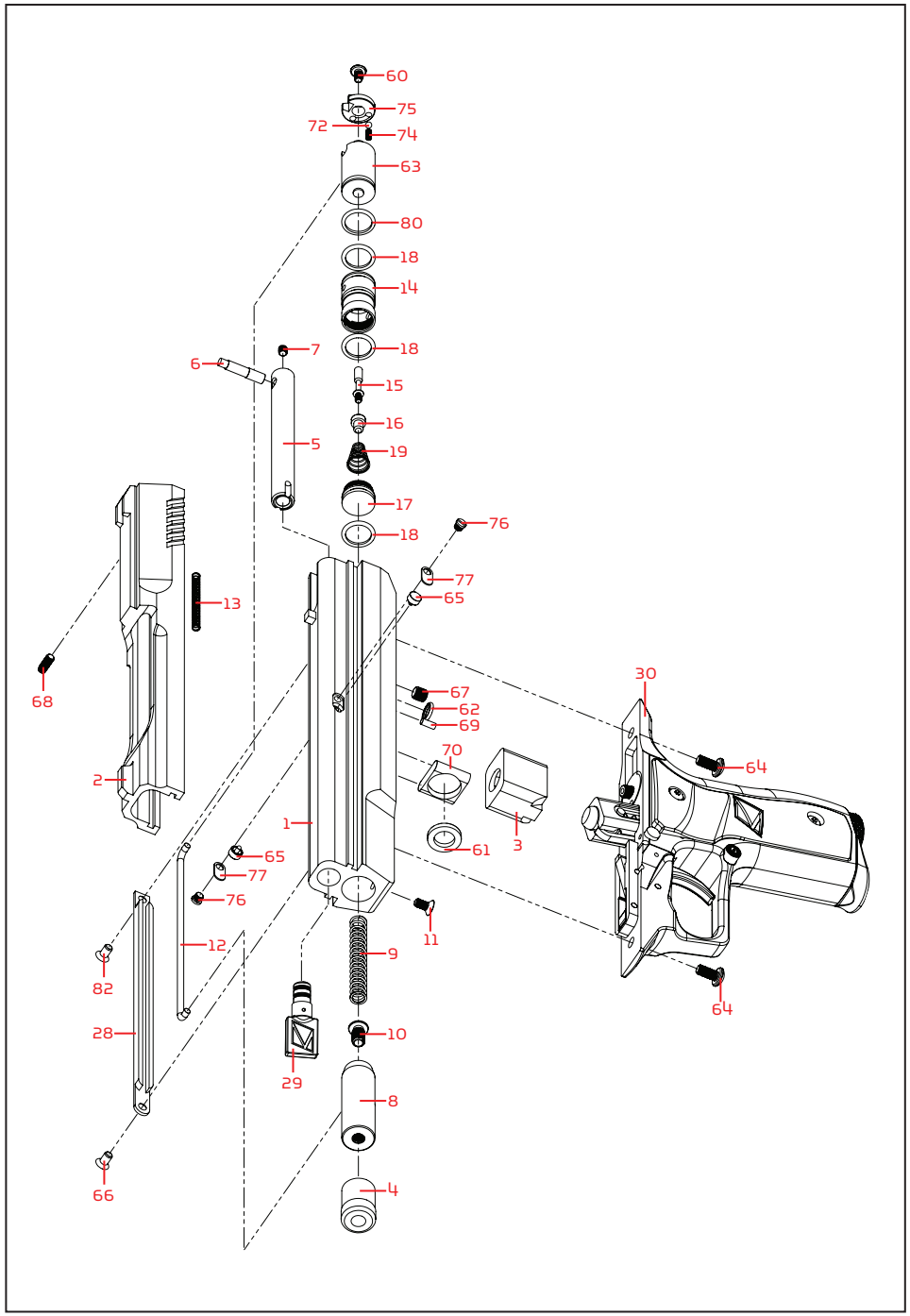
1	KTP0200	Eraser Receiver (jet black)	41	KTP0042	Magazine Carriage
1	KTP0201	Eraser Receiver (grey titnanium)	42	KTP0043	Magazine Release (Left)
1	KTP0202	Eraser Receiver (racing green)	43	KTP0044	Magazine Release Button Spring
2	KTP0002	Cocking Slide	44	KTP0045	Magazine Release Button Screw
3	KTP0003	Magazine Guide Insert	45	KTP0046	Primary Sear Roll Pin 2.5x7.4
4	KTP0004	Blaze Orange Tip	46	KTP0047	Roll Pin 2x20
5	KTP0005	Venturi Bolt	47	KTP0048	Magazine Ball Stopper
6	KTP0006	Venturi Bolt Pin	48	KTP0050	Magazine Ball Stopper Roll Pin
7	KTP0007	Venturi Bolt Pin Set Screw	49	KTP0051	Magazine Ball Pusher
8	KTP0008	Front Striker	50	KTP0052	Magazine Ball Pusher Guide Roll Pin
9	KTP0009	Main Spring	51	KTP0053	Magazine Ball Stopper Spring
10	KTP0010	Velocity Adjuster	52	KTP0054	Magazine Base
11	KTP0011	Blaze Orange Tip Screw M4x8	53	KTP0055	Magazine Spring
12	KTP0012	Connecting Rod	54	KTP0056	Sear Actuator Return Spring
13	KTP0013	Cocking Slide Spring	55	KTP0057	Grip Panel (Left)
14	KTP0014	Valve Body	56	KTP0058	Grip Panel (Right)
15	KTP0015	Valve Pin	57	KTP0059	Sear Actuator Return Spring Guide
16	KTP0016	Cup Seal	58	KTP0060	Sear Actuator Traction Spring
17	KTP0017	Valve Cap	59	KTP0061	Safety Button
18	KTP0018	Valve Cap O-Ring	60	KTP0062	Grip Panel Screws
19	KTP0019	Valve Spring	61	KTP0063	Striker Buffer
20	KTP0020	Cartridge Adapter	62	KTP0064	Cartridge Adapter O-Ring
21	KTP0021	Cartridge Piercing Pin	63	KTP0065	Rear Striker
22	KTP0022	Cartridge Main Seal	64	KTP0066	Trigger Frame Screw w/Star Washer
23	KTP0023	Cartridge Adapter Screw	65	KTP0067	Ball Detent
24	KTP0024	Cartridge Piercing Pin Seat Seal	66	KTP0068	Front Cover Plate Screw M4x6
25	KTP0025	Cartridge Knob	67	KTP0069	Valve Body Screw
26	KTP0026	Cartridge Tube	68	KTP0070	Cocking Slide Screw
27	KTP0028	Cartridge Adapter Assembly Guide	69	KTP0071	Cartridge Adapter Guide Pin
28	KTP0029	Connecting Rod Cover Plate	70	KTP0072	Striker Buffer Plate
29	KTP0030	Barrel Blocking Device / Barrel Plug	71	KTP0073	Cartridge Knob Lever
30	KTP0031	Trigger Frame	72	KTP0074	Knob Lever/Quick Release Ball Bearing
31	KTP0032	Trigger	73	KTP0075	Cartridge Knob Lever Spring
32	KTP0033	Primary Sear	74	KTP0076	Quick Release Striker Ball Bearing Spring
33	KTP0034	Roll Pin 3x14	75	KTP0077	Quick Release Striker Bolt Cap
34	KTP0035	Roll Pin 3x20	76	KTP0078	Ball Detent screw
35	KTP0036	Roll Pin 3x26	77	KTP0079	Ball Detent Cover plate
36	KTP0037	Sear Actuator	78	KTP0080	Set screw M4 X 4 knob lever
37	KTP0038	Secondary Sear	79	KTP0083	Magazine Base Screw
38	KTP0039	Secondary Sear Spring	80	KTP0084	Striker O-Ring
39	KTP0040	Sear Linkage	81	KTP0085	Quick Release Striker Bolt Cap Screw
40	KTP0041	Magazine Release (Right)	82	KTP0086	Rear Cover Plate Screw M4x8.25

PART NAME/DESCRIPTION

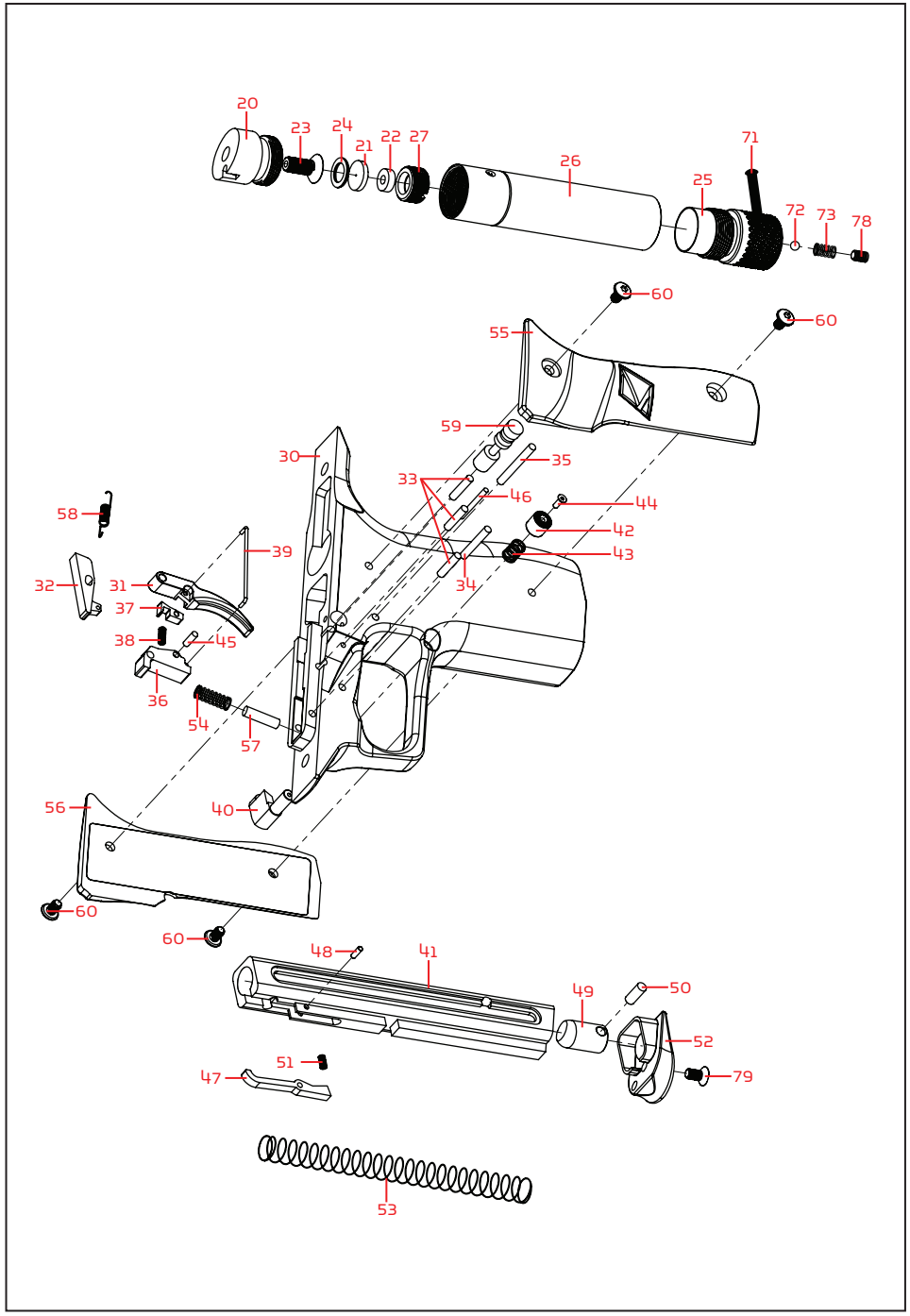
PART NUMBER

DIAGRAM NUMBER

ERASER SCHEMATIC



ERASER SCHEMATIC: Trigger Frame / Magazine / CO2 Cartridge Housing



WARRANTY STATEMENT

Kingman warrants the original retail purchaser that this marker is free from defects in material and workmanship under normal use and service for a period of (1) year from the original date of purchase. Magazine with this marker and additionally purchased magazines have a (6) month warranty from the original date of purchase. Kingman agrees to repair or replace (at its discretion) any product within a reasonable period of time. This warranty does not cover o-rings, cup seals, scratches, nicks, normal wear and tear of parts, any modifications, normal fading of anodizing and damage caused by dropping or hitting of this product. This warranty shall not apply if it is shown by a Kingman Technician that the consumer caused the defect or malfunction because of misuse. This warranty only covers original factory parts. Any modifications or tampering of original factory parts will VOID warranty and liabilities from Kingman. Any damage caused by water will not be covered under warranty. Warranty repair can only be conducted by Kingman Technician or Kingman Authorized Technician. For warranty to be effective, consumer must return the enclosed warranty registration card filled out, along with a copy of the purchase receipt, within (15) days of the original purchase date. This warranty is not transferable (paintball markers are non-refundable). This warranty will not cover pick up, shipping, delivery, and/or house calls. If product needs repair, consumer please package it carefully and send together with your name, address, phone number and a brief description of the malfunction to:

KINGMAN GROUP
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

» Warranty Registration is also available at **www.kingmantraining.com**

Additional Official Kingman Training Paintballs, 12 gram CO2 Cartridges, Magazines and Accessories are available for purchase at your local Authorized Kingman Training Stores or Online Shops at www.kingmantraining.com

ONLINE SUPPORT VIDEOS OR TECHINICAL SUPPORT

Please reference the manual or visit our online video tutorials at www.kingmantraining.com should the marker require assistance. Our Technical Support Department is open Monday through Friday, from 8am to 5pm (PST) and can be reached at (626) 430-2300.

REPAIR WORK ORDER

Should your marker need repair please visit www.kingmantraining.com click (repair work order) fill in the lines to describe your problem. Print the work order and attach with the marker and ship back to Kingman Group. This will help expedite the necessary repair.

MAKE THE MOVE™

ERASER™

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

TABLE DES MATIERES

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURTIE	23
GUIDE DE FONCTIONNEMENT	24
LES FAITS SAILLANTS	25
8 ETAPES RAPIDES POUR COMMENCER A JOUER	26
BON USAGE DE VOTRE SYSTEME DE BLOCAGE DU CANON	27
INSTALLATION / RETRAIT D'UNE CARTOUCHE CO2 DE 12 G	28
CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR	29
REGLAGE DE LA VITESSE, AUGMENTER / RÉDUIRE	30
NETTOYAGE DE LA RECEPTEUR	31-32
DÉPANNAGE	33
COMMENT ACCÉDER AUX DÉTENTES DE BILLES	34
ACCÉDER AU MÉCANISME D'ARMEMENT	35
COMMENT RETIRER LE JOINT DU GODET	36-37
ERASER LISTE DES PIÈCES	38
ERASER SCHÉMA	39
ERASER “TRIGGER FRAME” SCHÉMA	40
DÉCLARATION DE GARANTIE	41

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURTIE

AVERTISSEMENT

- Ce MARQUEUR DE PAINTBALL N'est PAS un JOUET. Une mauvaise utilisation peut entraîner des blessures graves ou la mort.
- Kingman recommande que le client ait au moins 18 ans pour acheter ce produit. Lorsqu'elles utilisent ce produit, les personnes de moins de 18 ans doivent être surveillées par un adulte.
- Lire ce manuel de l'utilisateur, ainsi que les avertissements sur les cartouches CO2 de 12 g, avant d'utiliser ce produit.
- Toute modification ou altération des pièces d'origine ou utilisation d'accessoires de rechange non autorisés ANNULERA toutes les garanties et responsabilités de Kingman.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon sur le marqueur lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Pour garantir le bon réglage de la vitesse en pied par seconde (fps), Kingman recommande vivement d'utiliser un chronographe spécial paintball, que vous trouverez et pourrez acheter dans la plupart des magasins et terrains de paintball. Les billes sont déchargées à grande vitesse, avec un impact élevé susceptible de causer des blessures graves ou la mort en cas de mauvaise utilisation.
- Avant / après l'utilisation du marqueur de paintball, vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur de paintball. Un marqueur de paintball MAL entretenu peut être dangereux et causer des blessures graves ou la mort.
- Toute personne utilisant ce produit ou se trouvant à portée de tir de ce produit lorsqu'il est utilisé DOIT porter une PROTECTION pour le(s) YEUX/VISAGE, OREILLES conçue spécialement pour la pratique du paintball. Ceci inclut, sans s'y limiter, la réalisation d'un contrôle de l'entretien, de la vitesse et des exercices de tir.
- Kingman rappelle à l'utilisateur qu'il est **RESPONSABLE DE SA SECURITE**. Protégez toujours vos YEUX/VISAGE ET OREILLES. Kingman ne sera pas tenu responsable des blessures ou de la mort résultant du non-respect des consignes de sécurité par un utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur sur/vers une personne ne se trouvant pas sur un terrain de paintball et ne portant pas de PROTECTION YEUX/VISAGE/OREILLES. La protection inclut, sans s'y limiter, la protection des yeux, du visage, des oreilles, du cou et de la tête. Evitez de tirer sous le masque de paintball.
- **NE** pointez ni **NE** tirez **PAS** vers/sur une personne chargée de faire respecter la Loi.
- **N**'enlevez **PAS** le bout orange. Ceci permet d'identifier que le marqueur de paintball N'est PAS une arme à feu. Transportez toujours le marqueur dans un étui ou un sac, afin d'éviter toute mauvaise identification.
- Manipulez chaque marqueur de paintball comme s'il était chargé.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball chargé ou déchargé.
- Laissez toujours le marqueur de paintball en MODE mode « SECURITE » jusqu'à ce que vous soyez prêt à jouer.
- Retirez toujours la source d'air et toutes les billes du marqueur, y compris les billes qui se trouvent à l'intérieur du conducteur du marqueur, avant le démontage.
- Ce marqueur de paintball est conçu pour ne tirer que des billes de paintball de 11 mm officielles de Kingman Training (cal. 43). L'utilisation de toute autre marque de bille de paintball ou d'objets étrangers ANNULERA toutes les garanties et responsabilités de Kingman.
- Assurez-vous toujours que le boulon du marqueur de paintball est en position désarmée lorsque vous ne tirez/jouez pas.
- Utiliser un marqueur de paintball en dehors d'un terrain de jeu de paintball non désigné peut être illégal et faire l'objet de sanctions légales en cas de dommages matériels causés par l'utilisateur.
- Ne tirez ni ne pointez jamais votre marqueur de paintball sur/vers un animal.
- Ne pointez jamais le canon vers vous lorsque vous jouez, courrez ou trébuchez, afin de ne pas tirer sous votre masque de paintball.
- Portez des vêtements adaptés pour protéger votre peau lors des parties de paintball.
- Cédez ce manuel de l'utilisateur lorsque le marqueur change de propriétaire.
- Veuillez consulter le site www.kingmantraining.com pour obtenir les dernières mises à jour du manuel de l'utilisateur.

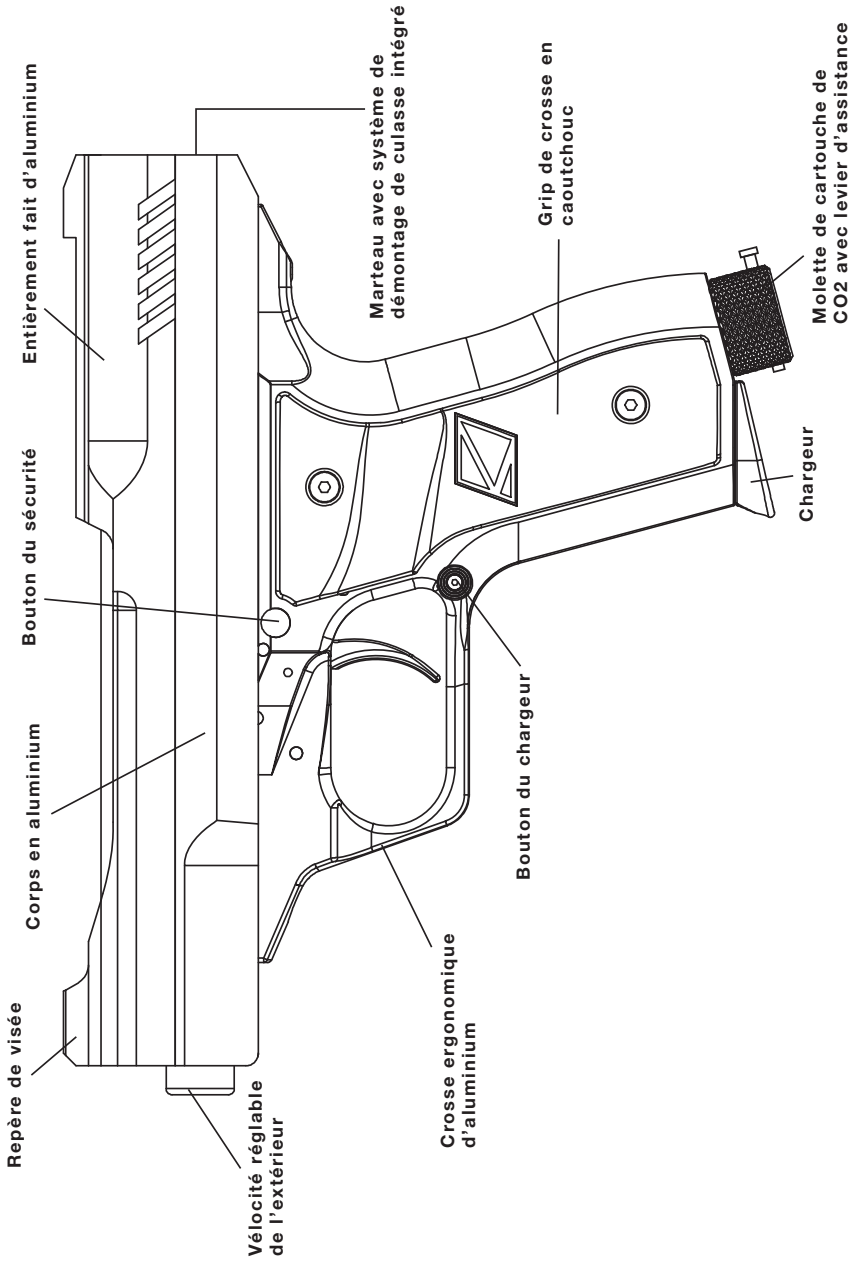
GUIDE DE FONCTIONNEMENT

1. Par mesure de sécurité, fixez toujours un dispositif de blocage du canon au bout de celui-ci lorsque vous ne tirez/jouez pas.
2. Mettez le marqueur en MODE SECURITE avant de l'utiliser. Pour utiliser le marqueur, enfoncez le bouton du MODE SECURITE du côté « PUSH SAFE » du cadre de la gâchette. Ceci positionnera le marqueur en MODE SECURITE. Pour désamorcer le bouton de sécurité en toute sécurité, pointez le marqueur dans une direction sans danger et enfoncez le bouton de sécurité vers le côté opposé au cadre de la gâchette.
3. Dévissez le logement de la cartouche sous le cadre de la gâchette et insérez la bille de 12 g dans le logement de la cartouche, en faisant entrer la petite tête dans la poignée. IMPORTANT: Vissez bien le logement de la cartouche pour que la nouvelle cartouche de 12 g soit bien percée. CONSEIL UTILE: En vissant le logement de la cartouche, utilisez le levier de la cartouche en faisant sortir une extrémité du côté opposé pour avoir plus d'appui. NOTE: Le levier de la cartouche doit être remis dans sa position d'origine après l'utilisation.
4. Ne chargez que des billes de 11 mm Kingman Training officielles (cal. 43) dans le chargeur. Insérez le chargeur chargé dans la poignée des marqueurs et vérifiez que le verrou se bloque correctement. IMPORTANT: Une fois le chargeur inséré, le marqueur est prêt à TIRER. NOTE: Le chargeur n'est pas fixé au moment de l'achat.
5. Tenez fermement le bloc d'armement et faites-le glisser vers l'arrière du marqueur, jusqu'à ce que vous ressentiez et entendiez le boulon interne se verrouiller. ATTENTION: Si vous relâchez le bloc d'armement avant qu'il ne soit verrouillé, votre marqueur de paintball TIRERA.
6. Sur le canon, retirez le dispositif de blocage du canon. Vous pouvez désormais relâcher le bouton du MODE SECURITE. ATTENTION: Avec le bouton MODE SECURITE relâché en position de tir, tirer la gâchette de votre marqueur tirera une bille. IMPORTANT: Ne testez votre marqueur que dans une direction sans danger ou dans un terrain de jeu désigné.
7. Réglage de la vitesse (FPS). Tournez la vis de vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre/inverse des aiguilles d'une montre pour augmenter/réduire la vitesse. NOTE: Votre marqueur est conçu pour être utilisé sur un terrain de paintball, avec l'équipement de protection adapté. IMPORTANT: Kingman recommande d'utiliser un chronographe pour garantir que la vitesse du marqueur est inférieure à 250 (FPS). NOTE: A l'achat, le dispositif de réglage de la vitesse du marqueur est configuré sur 2 tours. Ceci donne une vitesse d'environ 210-220 (FPS).
8. A la fin du jeu, videz le chargeur en tirant les billes dans une direction sans danger ou retirez le chargeur du marqueur. ATTENTION: Après avoir retiré le chargeur, il peut rester une bille dans le conducteur du marqueur. Tirez plusieurs coups dans une direction sans danger, afin de vous assurer que le canon et le récepteur sont vides. ATTENTION: Déchargez la cartouche de 12 g en tirant à sec avec le marqueur de paintball, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'air. Ou desserrez le logement de la cartouche jusqu'à ce que l'air s'évacue par le cadre du marqueur. ATTENTION: Veillez à ne pas mettre votre main / vos doigts près du logement de la cartouche pendant l'évacuation du CO2. Le dégagement de GAZ peut entraîner un risque de brûlure de la peau.
9. Par mesure de sécurité, placez le système de blocage du canon sur le canon lorsque vous n'utilisez pas le marqueur de paintball. Ceci permettra d'éviter une décharge accidentelle.
10. Mettez toujours le marqueur en MODE SECURITE après utilisation.
11. Rangez le marqueur dans un sac de paintball ou en lieu sûr. AVERTISSEMENT: Avant / après l'utilisation du marqueur, vérifiez que vous avez bien serré toutes les vis. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur. IMPORTANT: Ne laissez pas de chargeur chargé dans le marqueur pendant une période de temps prolongée. CONSEIL UTILE: Il est recommandé de nettoyer et de graisser votre marqueur avant et après chaque utilisation, surtout si vous rangez votre marqueur pour une longue période. Avant de ranger le marqueur, assurez-vous qu'il est en MODE SECURITE et en position désarmée. Retirez le chargeur et toute source d'air encore fixé(e) au marqueur. Assurez-vous que le système de blocage du canon se trouve sur le marqueur.

IMPORTANT

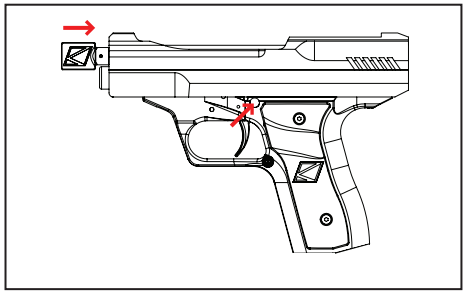
- Avant d'utiliser votre marqueur pour jouer, vous devez toujours réaliser un « TEST DE SECURITE DE VITESSE ». Celui-ci ne peut se faire qu'à l'aide d'un appareil de test, que l'on appelle « chronographe de vitesse » et ne peut être réalisé que chez un distributeur ou sur un terrain de paintball local. NOTE: Ce produit est conçu pour être utilisé à une vitesse inférieure à 250 (FPS). Les marqueurs de paintball ne sont pas conçus pour être tirés à une portée de 20 pieds (6 mètres).
- La vitesse de tir (FPS) et le nombre de tirs peuvent varier en fonction de l'altitude et des conditions climatiques.
- Ne réalisez pas de tir à sec sans source d'air.
- Ceci peut être dangereux à 250 pieds (76,2 mètres) de la portée de tir.
- Ne rangez jamais le marqueur de paintball avec une cartouche CO2 de 12 g fixée.

LES FAITS SAILLANTS

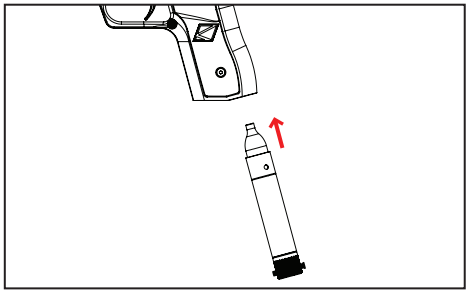

Entièrement fait d'aluminium
Marteau avec système de démontage de culasse intégré
Grip de crosse en caoutchouc
Molette de cartouche de CO2 avec levier d'assistance
Bouton du sécurité
Chargeur
Corps en aluminium
Bouton du chargeur
Repère de visée
Crosse ergonomique d'aluminium
Vélocité réglable de l'extérieur

8 ETAPES RAPIDES POUR COMMENCER A JOUER

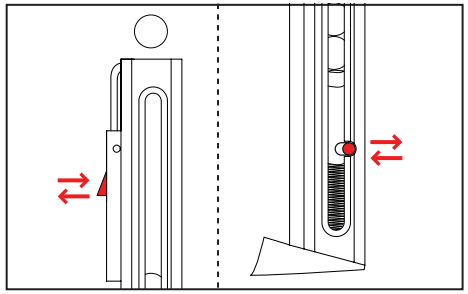
IMPORTANT: Veuillez lire les recommandations de sécurité et de fonctionnement avant de suivre les 8 étapes rapides pour commencer à jouer.



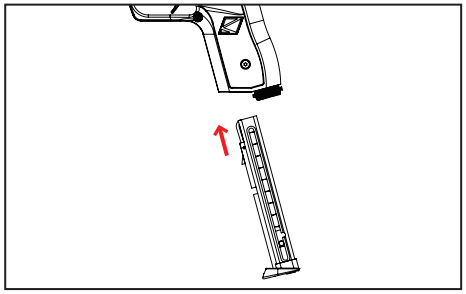
1) Insérez le système de blocage du canon et assurez-vous que le bouton MODE SECURITE est ACTIVE.



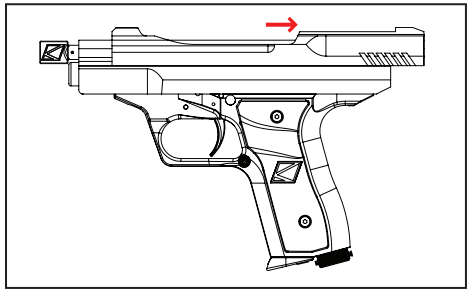
2) Insérez une cartouche CO2 de 12 g.



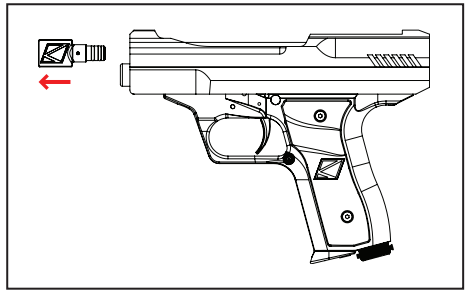
3) Chargez 9 billes dans le chargeur.



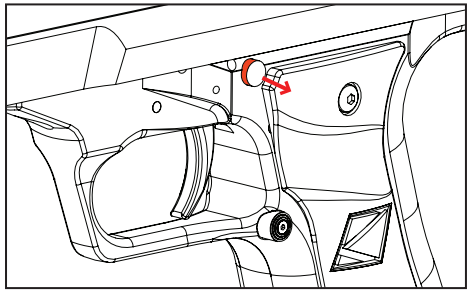
4) Insérez le chargeur.



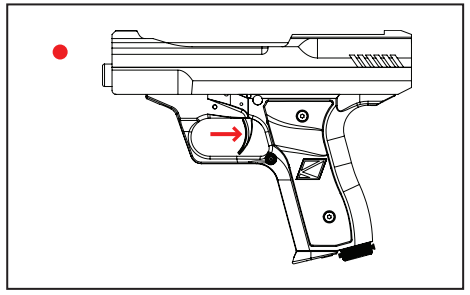
5) Armez le marqueur.



6) Retirez le système de blocage du canon.



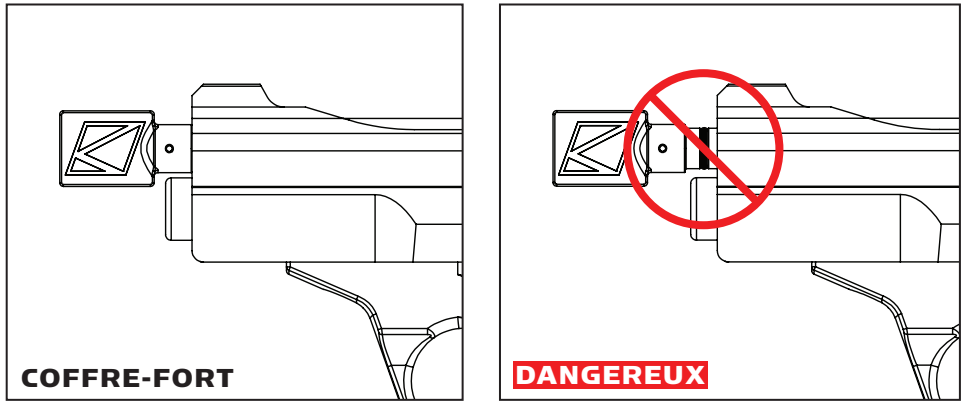
7) Relâchez le bouton de sécurité.



8) Prêt à JOUER / TIRER.

IMPORTANT: Assurez-vous qu'il est en MODE SECURITE et le système de blocage du canon se trouve sur le marqueur, après JOUER.

BON USAGE DE VOTRE SYSTEME DE BLOCAGE DU CANON



Le système de blocage du canon est une partie essentielle de l'équipement de sécurité de votre marqueur de paintball. Il est conçu pour éviter qu'une bille ne soit tirée accidentellement. Une utilisation impropre du système de blocage du canon le rendra inutile.

Insérez le système de blocage du canon dans l'extrémité du canon du marqueur avant de commencer à charger les billes. Le système de blocage du canon doit être bien installé dans l'extrémité du canon et montrer une résistance significative. NOTE: Le système de blocage du canon ne doit pas être facile à retirer ; veillez à ce qu'il soit toujours correctement installé.

Ne retirez le système de blocage du canon que lorsque vous êtes prêt à jouer ou lorsqu'un officiel de sécurité vous y a invité.

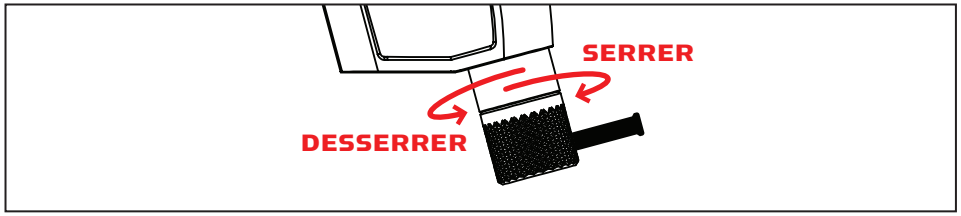
IMPORTANT: Le système de blocage du canon doit toujours être inséré correctement dans le canon.

Une fois que vous avez fini de jouer, maintenez toujours le système de blocage du canon dans votre marqueur. Gardez-le en place même après voir vidé toutes les billes et après avoir enlevé la cartouche CO2 de 12 g.

AVERTISSEMENT: Inspectez régulièrement votre système de blocage du canon pour vérifier qu'il ne présente pas de signe d'usure normale. S'il ne s'installe plus correctement au bout du canon, remplacez-le immédiatement.

Le système de blocage du canon doit toujours être en place sur le canon de vos marqueurs, afin de garantir la sécurité et d'empêcher les accidents qui pourraient entraîner des blessures permanentes ou la mort.

INSTALLATION / RETRAIT d'une CARTOUCHE CO2 de 12 g



IMPORTANT: Tant que vous n'êtes pas prêt à jouer, le marqueur doit toujours être en MODE SECURITE.

IMPORTANT: Utilisez toujours des cartouches CO2 12 g Kingman Training officielles. Les cartouches CO2 12 g du marché des pièces de rechange peuvent NE PAS être adaptées au logement de la cartouche. NE faites JAMAIS entrer de force une cartouche CO2 12 g dans le logement de la cartouche.

NOTE: La température de fonctionnement optimale pour la cartouche CO2 12 g est d'environ 20-25° C (68°-78° F). Le marqueur risque de ne pas fonctionner correctement si la température est inférieure à 15° C (59° F).

INSTALLATION d'une cartouche de 12 g

ETAPE 1 : Desserrez le logement de la cartouche situé sous la poignée du marqueur.

ETAPE 2 : Mettez la cartouche de 12 g dans le logement de la cartouche. IMPORTANT: Avant de percer, vérifiez que la position de la petite tête de 12 g est orientée vers le haut.

ETAPE 3: En la tenant fermement, tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre pour fermer le logement de la cartouche. CONSEIL UTILE: En vissant le logement de la cartouche, utilisez le levier de la cartouche en faisant sortir une extrémité du côté opposé pour avoir plus d'appui. NOTE: Le levier de la cartouche doit être remis dans sa position d'origine après utilisation.

ATTENTION: N'essayez jamais de percer la cartouche de 12 g A L'ENVERS. Ceci ENDOMMAGERA la pointe de perçage et entraînera une fuite d'air.

RETRAIT d'une cartouche de 12 g

Tournez le logement de la cartouche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. ATTENTION: Déchargez la cartouche de 12 g en tirant le marqueur dans une direction sans danger, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'air. Tournez le logement de la cartouche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais ne l'enlevez pas tant que l'air n'a pas été complètement évacué.

ATTENTION: Veillez à ne pas mettre votre main / vos doigts près du logement de la cartouche de 12 g pendant l'évacuation du CO2. Le dégagement du CO2 peut entraîner un risque de brûlure de la peau.

AVERTISSEMENT: La cartouche de 12 g peut s'éjecter assez puissamment et entraîner des dégâts matériels, des blessures graves ou la mort, si elle n'est pas complètement vide.

AVERTISSEMENT: Dégazez toujours le marqueur de paintball lorsqu'il n'est pas utilisé. Ne rangez jamais le marqueur de paintball s'il contient encore de l'air.

NOTE: Il peut s'avérer nécessaire de réarmer le marqueur après avoir remplacé une cartouche vide.

AVERTISSEMENT SUR LES CARTOUCHES CO2 de 12 g

IMPORTANT: Suivez toujours les avertissements relatifs au gaz propulseur pour la manipulation et le stockage.

AVERTISSEMENT: Ne pas mutiler ou chauffer au dessus de 60° C (140 °C). N'est pas destiné à la consommation humaine.

AVERTISSEMENT: une activation en succession rapide du marqueur ou une décharge rapide d'une cartouche pleine gèle et solidifie le CO2 à l'intérieur de celle-ci. Lors du retrait de la cartouche de son logement, assurez-vous que la cartouche sort avec le logement. Si la cartouche reste dans le cadre de détente, revissez immédiatement le logement de cartouche sur le marqueur. Ne serrez pas le complètement le logement pour permettre à la cartouche de tomber dedans lorsqu'elle se sépare du joint du siège. N'essayez pas de réutiliser ou de réinsérer une cartouche percée ou gelée ; il peut rester un peu de CO2 solide qui ne s'est pas échappé complètement. La cartouche de 12 g peut s'éjecter assez puissamment et entraîner des dégâts matériels, des blessures graves ou la mort, si elle n'est pas complètement vide.

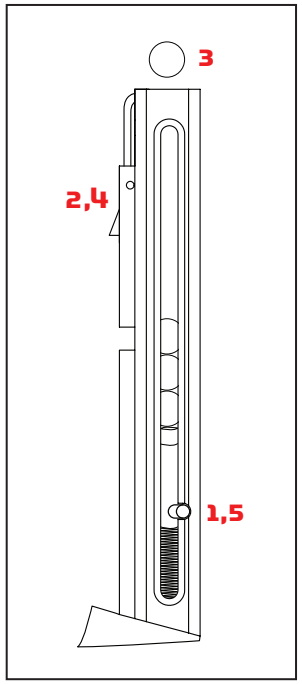
AVERTISSEMENT: l'inhalation du CO2 s'échappant de la cartouche est dangereuse pour votre santé. Ne placez pas la cartouche de 12 g contre votre yeuse et du visage ; des vapeurs CO2 peuvent continuer de s'échapper

IMPORTANT: Lorsqu'elles ne sont pas percées, les cartouches CO2 de 12 g sont sous pression. Si elles sont exposées à des températures élevées, par exemple à l'intérieur d'un véhicule fermé et exposé directement au soleil, les cartouches CO2 de 12 g peuvent exploser. Il est recommandé de toujours conserver les cartouches CO2 de 12 g dans un lieu frais.

ATTENTION: Ne ramassez pas une cartouche CO2 de 12 g qui vient d'être vidée. Le froid extrême de la cartouche vous brûlerait la peau.

ATTENTION: Pour une raison quelconque, n'essayez jamais de réutiliser une cartouche CO2 de 12 g.

CHARGEMENT DES BILLES DANS LE CHARGEUR



NOTE: Le chargeur ne se trouve pas dans le marqueur au moment de l'achat.

IMPORTANT: Tant que vous n'êtes pas prêt à jouer, le marqueur doit toujours être en MODE SECURITE.

IMPORTANT: Utilisez toujours des billes d'entraînement de 11mm Kingman Training officielles (cal. 43).

IMPORTANT: Stocker les billes de paintball à une température de 15° C (59° F) en affectera la qualité et la performance.

IMPORTANT: Le chargeur doit être propre et vous devez tirez tout fragment de cartouche ou poussière avant de charger les billes de paintball.

AVERTISSEMENT: NE congelez PAS les billes de paintball.

ETAPE 1 Faites glisser le poussoir vers le bas du chargeur et tournez vers la droite pour placer la goupille de guidage en position verrouillée.

ETAPE 2 Appuyez sur l'arrêt du chargeur et maintenez-le ouvert pendant le chargement des billes.

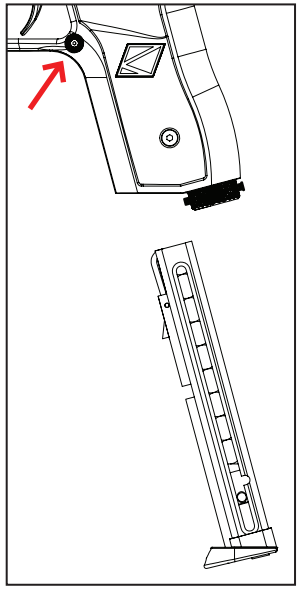
ETAPE 3 Ne chargez que des billes de 11 mm Kingman Training officielles (cal. 43) dans le chargeur, et ce une par une jusqu'à ce que le chargeur soit plein.

ETAPE 4 Une fois que la dernière bille a été chargée dans le chargeur, relâchez l'arrêt du chargeur.

ETAPE 5 Tournez la goupille de guidage du poussoir de billes vers la gauche sur la position déverrouillée.

IMPORTANT: Si la goupille de guidage du poussoir de billes n'est pas relâchée, le ressort ne poussera pas les billes dans le conducteur des marqueurs.

IMPORTANT: Ce marqueur de paintball est conçu pour ne tirer que des le chargeur officielles de Kingman Training L'utilisation de toute autre marque de le chargeur ANNULERA toutes les garanties et responsabilités de Kingman.



RELÂCHER LE CHARGEUR

Enfoncez le bouton de déclenchement du chargeur situé sous le bouton MODE SECURITE situé à gauche de la poignée du marqueur. Ceci permettra au chargeur de faire sortir la poignée. NOTE: Ne démontez jamais le bouton de déclenchement du chargeur, sauf si le chargeur ne se dégage pas du cadre de détente.

INSERER LE CHARGEUR

Insérez sans forcer le chargeur chargé dans la poignée des marqueurs et assurez-vous qu'il s'enclenche correctement. IMPORTANT: NE posez JAMAIS brutalement le chargeur dans le récepteur ; une force excessive lors de l'insertion du chargeur poussera une bille dans la détente et déroulera le canon.

IMPORTANT: Ne démontez JAMAIS le chargeur ou vous ANNULEREZ la garantie de Kingman.

NOTE: Ne stockez pas le(s) chargeur(s) chargé(s) de billes pendant une longue période, car la pression du ressort du chargeur entraînera la déformation des billes et le marqueur ne tirera plus correctement.

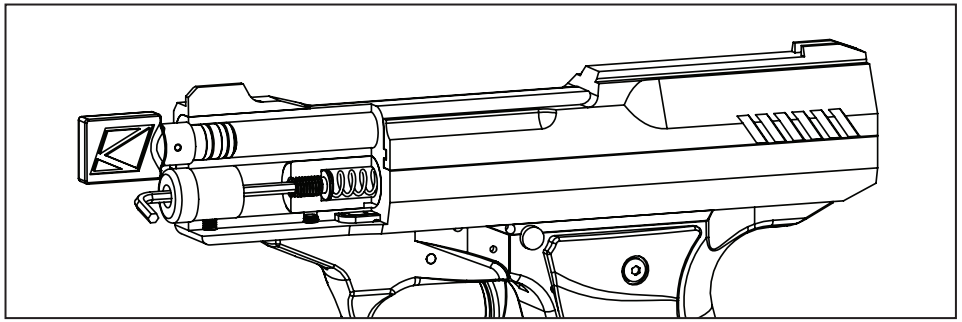
CONSEIL UTILE: L'utilisation de billes plus anciennes stockées pendant une longue période n'est pas recommandée, car elles éclateront prématurément et vos tirs seront peu précis.

ARMER LE MARQUEUR

Tenez fermement le bloc d'armement et faites-le glisser vers l'arrière du marqueur, jusqu'à ce que vous ressentiez et entendiez le boulon interne se verrouiller.

ATTENTION: Si vous relâchez le bloc d'armement avant qu'il ne soit verrouillé, votre marqueur de paintball TIRERA.

REGLAGE DE LA VITESSE, AUGMENTER / RÉDUIRE



La vis du dispositif de réglage de la vitesse se trouve à l'avant du marqueur, sous l'extrémité du canon.

ATTENTION: NE regardez PAS dans le canon du marqueur et NE le pointez PAS vers quelqu'un, lors du réglage de la vitesse.

IMPORTANT: Par mesure de sécurité, placez toujours le système de blocage du canon dans le canon, afin d'éviter tout tir accidentel.

ETAPE 1 Dès que vous réglez la vis du dispositif de réglage de la vitesse, vous devez placer le système de blocage du canon dans le canon.

ETAPE 2 A l'aide de la clé hexagonale de 3 mm fournie dans le kit de pièces. Placez la clé hexagonale de 3 mm dans le bout orange pour régler la vis de vitesse.

ETAPE 3 réglez la vis du dispositif de réglage de la vitesse dans le sens des aiguilles d'une montre en quarts de tour, pour augmenter la vitesse (FPS).

NOTE: Du fait de la nature du CO2, la pression de sortie varie en cas de températures extrêmes (froides ou chaudes). Ceci augmentera ou réduira également le nombre de tirs par cartouche de 12 g.

NOTE: La vis du dispositif de réglage de la vitesse du marqueur est paramétrée sur 2 tours à l'achat. Les températures extérieures d'environ 24° C (75° C) donneront une vitesse d'environ 210 à 220 fps avec environ 60 à 80 tirs par cartouche de 12 g. En réglant la vis du dispositif de réglage de la vitesse, vous obtiendrez une large gamme de réglages, allant de 190 (FPS) sans aucune impulsion à 250 (FPS) avec 5 tours dans le sens des aiguilles d'une montre, sur la vis du dispositif de réglage de la vitesse.

IMPORTANT: Vérifiez que le réglage du dispositif de réglage de la vitesse n'est pas supérieur à 5 tours complets dans le sens des aiguilles d'une montre ou à 3 tours supplémentaires dans le sens des aiguilles d'une montre au moment de l'achat du marqueur. Dépasser 5 tours complets entraînera le détachement de la vis de vitesse du filetage du percuteur avant et empêchera le bon fonctionnement du marqueur.

NOTE: Pour réinitialiser la vitesse, tournez la vis du dispositif de réglage de la vitesse dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle s'arrête. Réinitialisez toujours la vis du dispositif de réglage sur zéro si vous avez oublié le réglage effectué précédemment.

NOTE: Tirer avec le marqueur sans billes entraînera moins de tirs par cartouche de 12 g. La consommation d'air est beaucoup plus élevée sans billes, en raison du système de fonctionnement du marqueur. Il a été conçu pour utiliser efficacement le CO2 dans chaque cartouche de 12 g, dès qu'une bille est tirée du marqueur.

NOTE: Après le réglage, vous devez insérer le chargeur et vérifier la vitesse sur un chronographe dès que vous effectuez des réglages au niveau de la vis de vitesse.

AVERTISSEMENT

- La vitesse recommandée ne doit pas être supérieure à 250 (FPS). Une vitesse dangereusement élevée peut entraîner des blessures graves ou la mort.
- Ne pointez jamais le marqueur chargé vers une personne ne portant pas la PROTECTION YEUX/VISAGE/ OREILLES spécialement conçue pour la pratique du paintball.
- Ne regardez en aucun cas dans le canon, que le marqueur soit chargé ou non.
- Utiliser un marqueur de paintball en dehors d'un terrain de paintball non désigné peut être illégal et faire l'objet de sanctions légales en cas de dommages matériels causés par l'utilisateur.

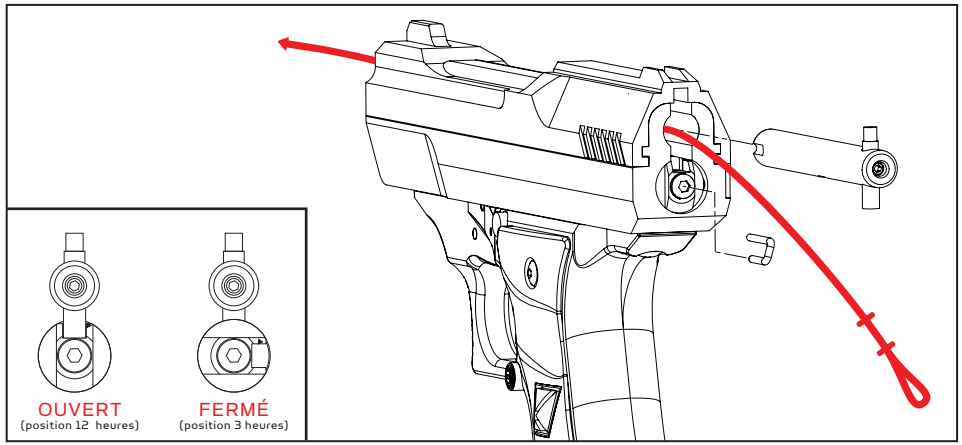
NETTOYAGE DE LA RECEPTEUR

DANGER: Ne regardez pas dans le canon du marqueur. Lorsque vous travaillez sur votre marqueur, portez toujours des lunettes spécialement conçues pour les marqueurs de paintball.

IMPORTANT: Mettez toujours le marqueur en MODE SECURITE avant de le démonter. Retirez toutes les billes et toute source d'air du marqueur avant d'effectuer les tâches de maintenance.

CONSEIL UTILE: Suivez ces étapes pour retirer / nettoyer le marqueur, en cas de rupture d'une bille.

NETTOYAGE RAPIDE ET EN PROFONDEUR DE LA CULASSE VENTURI ET DU RECEPTEUR



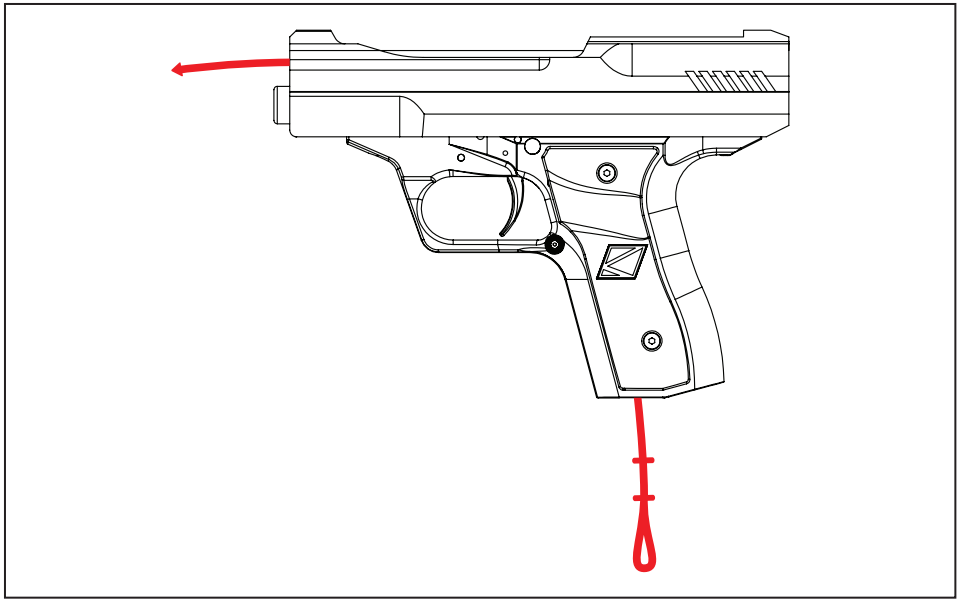
ETAPE 1 Lorsque le marqueur est en position armée, la gâche à déclenchement rapide permet d'utiliser la touche de la gâche à déclenchement rapide pour déclencher la culasse venturi. Tournez la gâche à déclenchement rapide dans le sens antihoraire pour permettre à la culasse venturi de sortir de l'arrière du récepteur. NOTE: Un « click » prononcé indiquera que l'attache rapide de la culasse est en position verrouillée.

ETAPE 2 Une fois la culasse venturi retirée du récepteur, faites glisser la tige de nettoyage de l'arrière en la faisant ressortir à l'avant du canon. CONSEIL UTILE: Assurez-vous que le conducteur des marqueurs est propre et qu'il ne contient pas de fragments de cartouche ni de poussière. CONSEIL UTILE: Essuyez la culasse venturi à l'aide d'un chiffon ou d'une serviette en papier avant le remontage.

ETAPE 3 Appuyez sur le bouton de déclenchement du chargeur situé à gauche de la poignée des marqueurs. Ceci permettra au chargeur de glisser par en-dessous de la poignée.

ETAPE 4 Insérez la tige de nettoyage dans la poignée des marqueurs pour la faire pénétrer dans le conducteur des marqueurs. La tige de nettoyage doit passer par le conducteur et sortir à l'extrémité du canon. CONSEIL UTILE: Assurez-vous que le conducteur des marqueurs est propre et qu'il ne contient pas de fragments de cartouche ni de poussière.

NETTOYAGE DU RÉCEPTEUR SUR LE TERRAIN



ETAPE 1 Appuyez sur le bouton de déclenchement du chargeur situé à gauche de la poignée des marqueurs. Ceci permettra au chargeur de sortir de la poignée.

ETAPE 2 Tenez fermement le bloc d'armement et faites-le glisser vers l'arrière du marqueur, jusqu'à ce que vous ressentiez et entendiez le boulon interne se verrouiller. ATTENTION: Si vous relâchez le bloc d'armement avant qu'il ne soit verrouillé, votre marqueur de paintball TIRERA.

ETAPE 3 insérez la tige de nettoyage dans la poignée des marqueurs pour la faire pénétrer dans le conducteur des marqueurs. La tige de nettoyage doit passer par le conducteur et sortir à l'extrémité du canon. CONSEIL UTILE: Assurez-vous que le conducteur des marqueurs est propre et qu'il ne contient pas de fragments de cartouche ni de poussière.

ETAPE 4 Faites glisser la culasse venturi à l'arrière du marqueur. Verrouillez la culasse venturi en tournant la gâche à déclenchement rapide dans le sens des aiguilles d'une montre à l'aide de l'outil de déclenchement rapide. NOTE: Assurez-vous que la culasse venturi et le percuteur sont verrouillés ensemble et que les deux pièces se déplacent ensemble.

CONSEIL UTILE: Nettoyez toujours la peinture du conducteur et du canon pour améliorer la précision de vos marqueurs.

IMPORTANT: Retirez toujours la cartouche CO2 de 12 grammes fixée avant de démonter/nettoyer le marqueur.

NOTE: N'utilisez jamais de tige métallique ni de tournevis pour enfoncer le bloc d'armement, ni aucun autre élément métallique qui pourrait rayer ou endommager l'intérieur du récepteur.

DÉPANNAGE

Problème de réarmement ou de projection enlisée.

1. La température extérieure est inférieure à 15° C (59° F).
2. La pression de la cartouche CO2 de 12 g est faible et elle devra être remplacée.
3. Le joint torique du percuteur de la gâche à déclenchement rapide est gonflé, coupé ou manquant et doit être remplacé.
4. Vérifiez que la bielle n'est pas usée ni courbée.
5. La vis de réglage de la vitesse est sortie du filetage de la gâche et devra être réinitialisée.

Billes sortant du canon.

1. Les détentes de billes devront être remplacées.

Pas de billes tirées du marqueur.

1. Le chargeur est vide.
2. Le chargeur n'est pas inséré correctement.
3. Le lanceur du chargeur n'a pas été relâché de sa position verrouillée.
4. Vérifiez qu'il n'y a pas de fragments de cartouche ni de poussière dans le chargeur.

Le bloc d'armement ne se remet pas bien en position.

1. La vis de la coulisse du bloc d'armement est trop serré.

Le bloc d'armement glisse en avant et en arrière sans tension.

1. Le ressort de la coulisse d'armement est absent.

Le chargeur ne reste pas dans le cadre de la gâchette.

1. Veuillez contacter un technicien Kingman.

Fuite d'air dans le canon.

1. Le godet est en mauvais état et doit être remplacé.

Si la cartouche ne s'obture pas correctement et laisse échapper le CO2.

1. Retirez la cartouche lorsque tout le CO2 s'est échappé, attendez quelques minutes pour laisser le joint de siège récupérer ses propriétés d'obturation et essayez une nouvelle cartouche.
2. Remplacez le joint de siège.

Fuite d'air à l'arrière du marqueur.

1. Valve body o-ring (s) will need to be replaced.

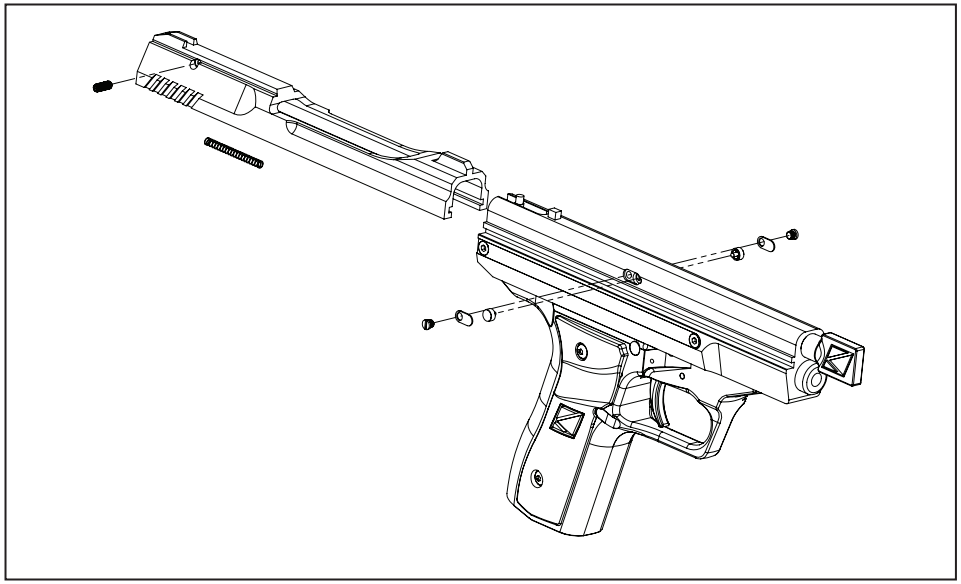
Fuite d'air de la poignée des marqueurs.

1. Vérifiez et assurez-vous que le porte-cartouche est bien fixé.
2. Le joint principal de la cartouche peut avoir besoin d'être remplacé.
3. Le joint de la pointe de perçage de la cartouche peut avoir besoin d'être remplacé.
4. Le joint torique de l'adaptateur de cartouche peut avoir besoin d'être remplacé.

Si vous avez besoin d'accéder aux instructions étape par étape des éléments internes d'armement, consultez la section **(COMMENT ACCÉDER AU MÉCANISME D'ARMEMENT / REMPLACER LE JOINT TORIQUE DUPERCUTEUR)**.

Si vous avez besoin d'accéder au joint du godet ou au corps du clapet, veuillez consulter la section **(COMMENT RETIRER LE JOINT DU GODET / GUIDE DU CORPS DU CLAPET)**.

COMMENT ACCÉDER AUX DÉTENTES DE BILLES



IMPORTANT: Mettez toujours le marqueur en MODE SECURITE avant de le démonter. Retirez toutes les billes et toute source d'air du marqueur avant d'effectuer les tâches de maintenance.

ETAPE 1 Retirez la vis de la coulisse du bloc d'armement.

ETAPE 2 Avec le marqueur à l'envers, faites glisser la coulisse du bloc d'armement vers l'avant et hors du récepteur.
NOTE: Ne perdez pas le ressort de la coulisse du bloc d'armement.

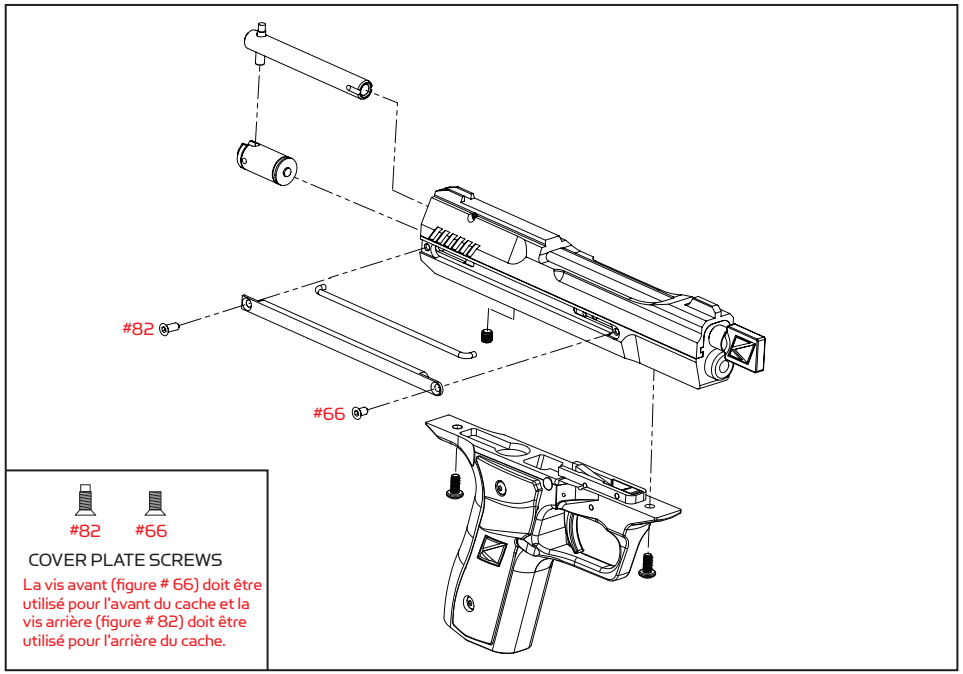
ETAPE 3 Dévissez la vis en laiton et retirez la plaque de détente de bille.

ETAPE 4 Remplacez la détente de bille.

NOTE: Suivez les étape 1 à 4 dans l'ordre inverse pour effectuer le remontage.

IMPORTANT: Vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur de paintball.

COMMENT ACCÉDER AU MÉCANISME D'ARMEMENT / REMPLACER LE JOINT TORIQUE DU PERCUTEUR


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
La vis avant (figure # 66) doit être utilisé pour l'avant du cache et la vis arrière (figure # 82) doit être utilisé pour l'arrière du cache.

DANGER: Ne regardez jamais dans le canon des marqueurs ou ne le pointez pas vers quelqu'un lorsque le marqueur est chargé de billes et sous pression.

IMPORTANT: N'essayez jamais de démonter le marqueur alors qu'il est sous pression.

IMPORTANT: Mettez toujours le marqueur en MODE SECURITE avant de le démonter.

CONSEIL UTILE: Il ne faut jamais essayer d'accéder aux pièces internes supérieures de manière précipitée ou sur le terrain de jeu. Vous pourriez perdre des pièces et ne pas pouvoir effectuer correctement le remontage.

ETAPE 1 Mettez le marqueur en position armée. CONSEIL UTILE: Ceci facilitera le démontage de la bielle.

ETAPE 2 Utilisez la clé Allen de 2,5 mm pour enlever la vis avant (figure # 66) et la vis arrière (figure # 82) du cache de la tige de connexion sur le côté droit du marqueur. IMPORTANT: Nous vous conseillons de NE PAS tirer la gâchette alors que le couvercle du connecteur est retiré. Les pièces sont équipées de ressort et pourraient se perdre sans surveillance.

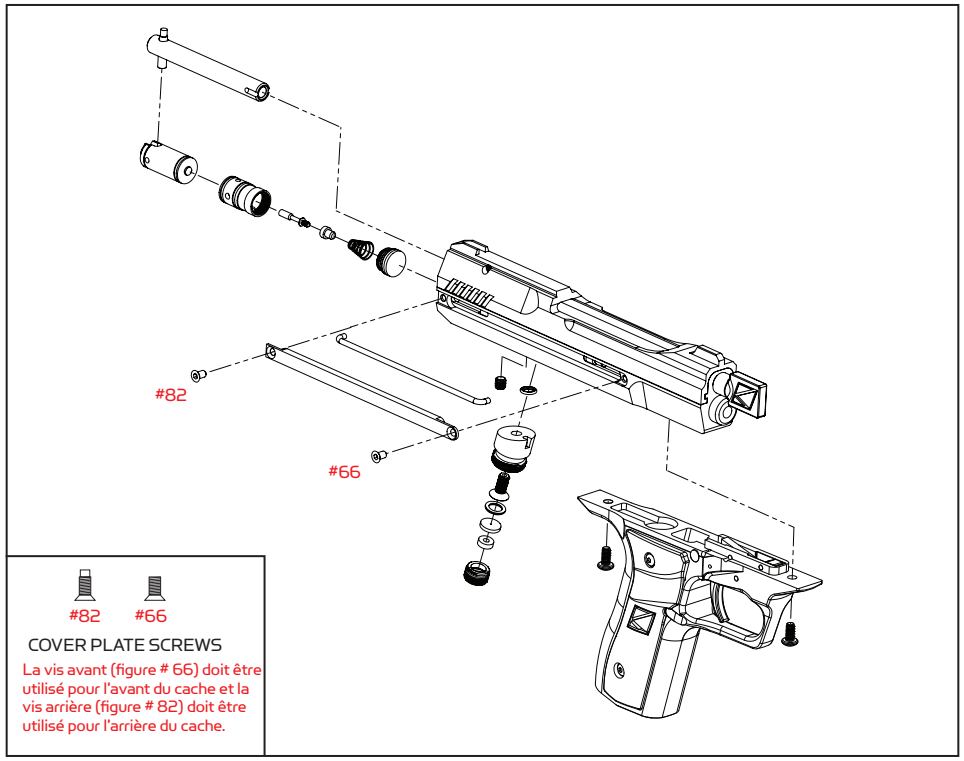
ETAPE 3 Inclinez le marqueur sur la droite pour abaisser la bielle et accéder par l'arrière à la gâche à déclenchement rapide et à la culasse venturi. CONSEIL UTILE: Si le joint torique du percuteur est cassé ou fissuré, remplacez-le et graissez-le à l'aide d'un peu d'huile ou de graisse de paintball.

ETAPE 4 Remettez la gâche et la culasse venturi comme un élément par l'arrière. Fixez ensuite la bielle au trou de la gâche. CONSEIL UTILE: Si vous avez tiré la gâchette et que le percuteur avant est avancé, servez-vous de la clé hexagonale de 3 mm, insérez-la dans le bout orange et poussez le dispositif de réglage de la vitesse vers l'avant, jusqu'à ce que la gâche soit armée. CONSEIL UTILE: Assurez-vous que le trou avant de la gâche est également aligné, afin de connecter la bielle au trou de la gâche à déclenchement rapide arrière. NOTE: Les vis du cache doivent être vissées au bon emplacement pour un bon assemblage. La vis avant (figure # 66) doit être utilisé pour l'avant du cache et la vis arrière (figure # 82) doit être utilisé pour l'arrière du cache.

CONSEIL UTILE: Il ne devrait pas être nécessaire de retirer les pièces internes avant qui se trouvent derrière le bout orange, sauf si vous démontez tout le marqueur ou pour accéder au joint du godet/corps du clapet.

IMPORTANT: Vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur de paintball.

COMMENT RETIRER LE JOINT DU GODET / GUIDE DU CORPS DU CLAPET


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
La vis avant (figure # 66) doit être utilisé pour l'avant du cache et la vis arrière (figure # 82) doit être utilisé pour l'arrière du cache.

IMPORTANT: N'essayez jamais de démonter le marqueur alors qu'il est sous pression.

CONSEIL UTILE: Il ne faut jamais tenter d'accéder aux pièces internes du joint du godet / corps du clapet avec précipitation ou sur le terrain de jeu. Vous pourriez perdre des pièces et ne pas pouvoir effectuer correctement le remontage.

ETAPE 1 IMPORTANT: Le marqueur ne doit pas être sous pression et ne doit pas contenir de billes à cette étape.

Relâchez le chargeur et desserrez le logement de la cartouche.

ETAPE 2 Utilisez la clé hexagonale de 3 mm pour desserrer les vis du cadre de la gâchette. Ceci permettra au cadre de la gâchette de se détacher du récepteur.

ETAPE 3 Dans cet ordre, retirez le guide du chargeur inséré du milieu du récepteur. A l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis à large tête, desserrez le guide d'adaptateur de la cartouche, puis enlevez la pointe de perçage de la cartouche et le joint du siège de la pointe de perçage de la cartouche. Puis, utilisez la clé hexagonale de 4 mm pour desserrer la vis de l'adaptateur de cartouche et retirez l'adaptateur de cartouche et le joint torique de l'adaptateur de cartouche du récepteur.

ETAPE 4 Utilisez la clé Allen de 2,5 mm pour enlever la vis avant (figure # 66) et la vis arrière (figure # 82) du cache de la tige de connexion sur le côté droit du marqueur. À l'aide de la clé hexagonale de 3 mm, enfoncez le dispositif de réglage de la vitesse dans le bout orange pour que la bielle puisse relâcher les deux gâches. CONSEIL UTILE: Appuyez sur l'une des extrémités de la bielle pour dégager l'un des côtés de la gâche. Faites glisser la gâche et la culasse venturi de l'arrière du récepteur.

COMMENT RETIRER LE JOINT DU GODET / GUIDE DU CORPS DU CLAPET SUITE

ETAPE 5 Utilisez la clé hexagonale de 5 mm pour enlever la vis du corps du clapet. CONSEIL UTILE: Lorsque la vis du corps du clapet est enlevée, utilisez avec précaution la bielle pour pousser le corps du clapet du milieu du récepteur et le sortir de l'arrière du récepteur.

ETAPE 6 Séparez le corps du clapet en le tordant pour accéder au ressort du clapet, à la goupille du clapet et au joint du godet. Détachez le joint du godet et la goupille du clapet du ressort du clapet.

ETAPE 7 Utilisez avec précaution 2 paires de pinces ou de clés (non fournies) sur le joint du godet et la goupille du clapet et séparez-les en tordant. IMPORTANT: Lorsque vous vous servez des outils manuels (susmentionnés), ne lâchez pas la goupille du clapet car ceci pourrait l'endommager s'il reste des marques de dents sur la goupille du clapet. Remplacez le joint du godet fourni dans le kit de pièces et resserrez la goupille du clapet et le joint du godet. Fixez ensuite le ressort du clapet et serrez bien le corps du clapet.

ETAPE 8 Insérez la tête plate du corps du clapet en premier et alignez les deux trous sur le corps du clapet orienté vers le bas vers le cadre de la gâchette. CONSEIL UTILE: Remettez le guide du chargeur au milieu du récepteur pour faciliter l'alignement du corps du clapet. Utilisez également la bielle pour enfoncer le corps du clapet dans le récepteur.

ETAPE 9 CONSEIL UTILE: Le côté inférieur plat du récepteur doit être orienté vers le haut pour fixer la vis du corps du clapet dans le récepteur et verrouiller le corps du clapet. IMPORTANT: Si la vis du corps du clapet n'est pas correctement placée dans le corps de la valve, vous devrez réaligner le corps du clapet.

ETAPE 10 Dans cet ordre, mettez le joint torique de l'adaptateur de cartouche dans la rainure du récepteur. Alignez l'adaptateur de cartouche avec la goupille et serrez la vis de l'adaptateur de cartouche avec la clé hexagonale de 4 mm. IMPORTANT: Il y a un angle léger lorsque vous installez la vis de l'adaptateur de cartouche. Serrez donc avec précaution la vis de cartouche avec la clé hexagonale.

ETAPE 11 Dans cet ordre, mettez la partie plate du joint torique du siège de la pointe de perçage de la cartouche en premier. Installez ensuite la pointe de perçage de cartouche (orientée vers le bas, vers la poignée). Insérez le guide d'assemblage de l'adaptateur de cartouche et serrez à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis à tête large.

ETAPE 12 Dans cet ordre, assemblez la culasse venturi et la gâche et insérez-les à l'arrière du récepteur. À l'aide de la clé hexagonale de 3 mm, enfoncez le dispositif de réglage de la vitesse dans le bout orange pour que la bielle puisse se refixer aux deux gâches. CONSEIL UTILE: Si le trou du percuteur avant n'est pas aligné, utilisez la clé hexagonale de 3 mm à travers le dispositif de réglage de la vitesse avant pour tourner et aligner la gâche et la fixer à la bielle.

ETAPE 13 Dans cet ordre, fixez le couvercle du connecteur et serrez les 2 vis de la plaque de couverture. Faites glisser le cadre de la gâchette vers le récepteur et serrez les 2 vis du cadre de la gâchette. Insérez le logement de cartouche et le chargeur.

CONSEIL UTILE: S'il reste des pièces après la décomposition, consultez le guide étape par étape ci-dessus pour trouver l'étape oubliée.

IMPORTANT: Vérifiez et assurez-vous que toutes les vis sont bien serrées. Les vis desserrées peuvent empêcher le bon fonctionnement du marqueur de paintball.

ERASER LISTE DES PIÈCES

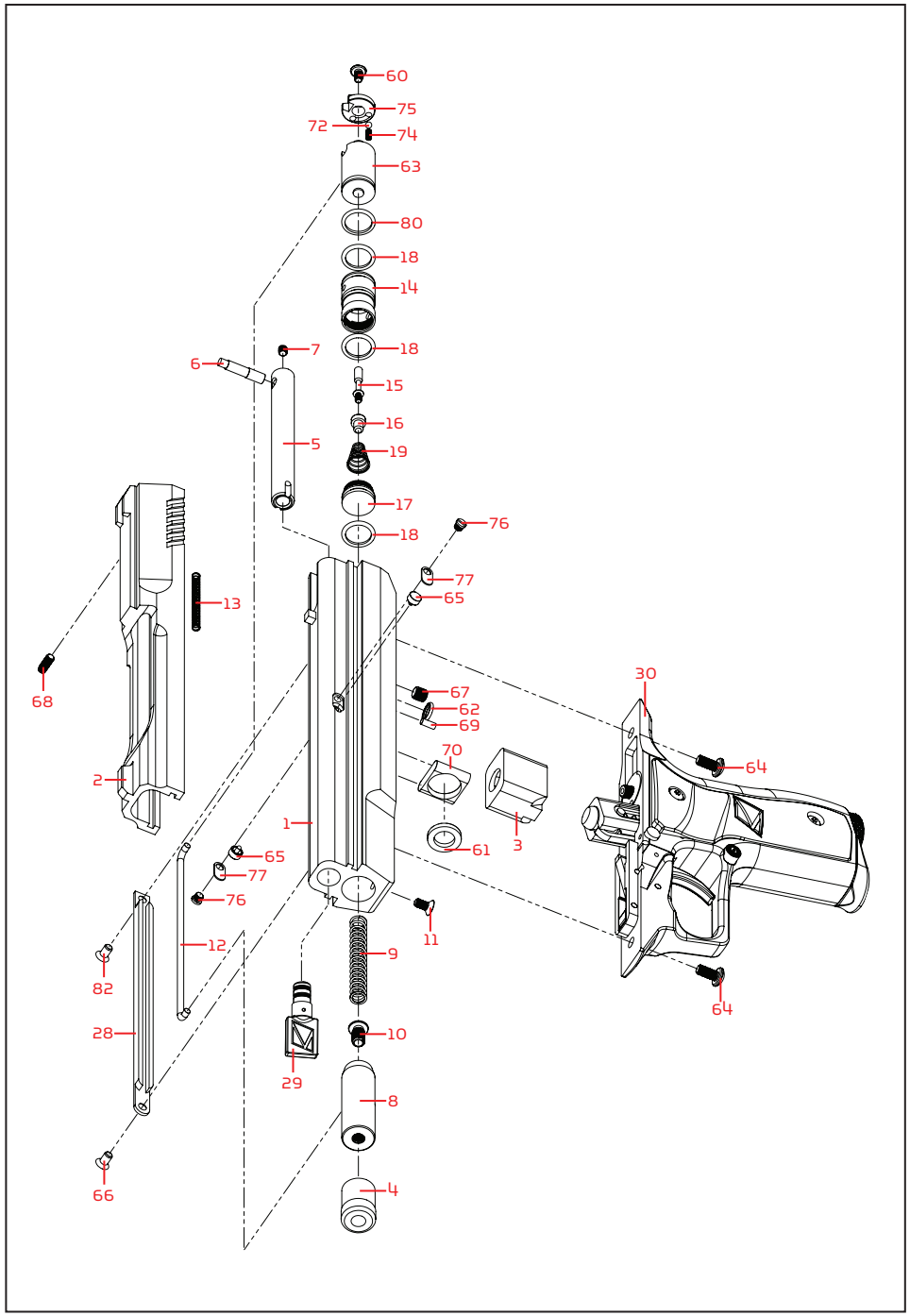
1	KTP0200	Eraser Receiver (jet black)	41	KTP0042	Magazine Carriage
1	KTP0201	Eraser Receiver (grey titnanium)	42	KTP0043	Magazine Release (Left)
1	KTP0202	Eraser Receiver (racing green)	43	KTP0044	Magazine Release Button Spring
2	KTP0002	Cocking Slide	44	KTP0045	Magazine Release Button Screw
3	KTP0003	Magazine Guide Insert	45	KTP0046	Primary Sear Roll Pin 2.5x7.4
4	KTP0004	Blaze Orange Tip	46	KTP0047	Roll Pin 2x20
5	KTP0005	Venturi Bolt	47	KTP0048	Magazine Ball Stopper
6	KTP0006	Venturi Bolt Pin	48	KTP0050	Magazine Ball Stopper Roll Pin
7	KTP0007	Venturi Bolt Pin Set Screw	49	KTP0051	Magazine Ball Pusher
8	KTP0008	Front Striker	50	KTP0052	Magazine Ball Pusher Guide Roll Pin
9	KTP0009	Main Spring	51	KTP0053	Magazine Ball Stopper Spring
10	KTP0010	Velocity Adjuster	52	KTP0054	Magazine Base
11	KTP0011	Blaze Orange Tip Screw M4x8	53	KTP0055	Magazine Spring
12	KTP0012	Connecting Rod	54	KTP0056	Sear Actuator Return Spring
13	KTP0013	Cocking Slide Spring	55	KTP0057	Grip Panel (Left)
14	KTP0014	Valve Body	56	KTP0058	Grip Panel (Right)
15	KTP0015	Valve Pin	57	KTP0059	Sear Actuator Return Spring Guide
16	KTP0016	Cup Seal	58	KTP0060	Sear Actuator Traction Spring
17	KTP0017	Valve Cap	59	KTP0061	Safety Button
18	KTP0018	Valve Cap O-Ring	60	KTP0062	Grip Panel Screws
19	KTP0019	Valve Spring	61	KTP0063	Striker Buffer
20	KTP0020	Cartridge Adapter	62	KTP0064	Cartridge Adapter O-Ring
21	KTP0021	Cartridge Piercing Pin	63	KTP0065	Rear Striker
22	KTP0022	Cartridge Main Seal	64	KTP0066	Trigger Frame Screw w/Star Washer
23	KTP0023	Cartridge Adapter Screw	65	KTP0067	Ball Detent
24	KTP0024	Cartridge Piercing Pin Seat Seal	66	KTP0068	Front Cover Plate Screw M4x6
25	KTP0025	Cartridge Knob	67	KTP0069	Valve Body Screw
26	KTP0026	Cartridge Tube	68	KTP0070	Cocking Slide Screw
27	KTP0028	Cartridge Adapter Assembly Guide	69	KTP0071	Cartridge Adapter Guide Pin
28	KTP0029	Connecting Rod Cover Plate	70	KTP0072	Striker Buffer Plate
29	KTP0030	Barrel Blocking Device / Barrel Plug	71	KTP0073	Cartridge Knob Lever
30	KTP0031	Trigger Frame	72	KTP0074	Knob Lever/Quick Release Ball Bearing
31	KTP0032	Trigger	73	KTP0075	Cartridge Knob Lever Spring
32	KTP0033	Primary Sear	74	KTP0076	Quick Release Striker Ball Bearing Spring
33	KTP0034	Roll Pin 3x14	75	KTP0077	Quick Release Striker Bolt Cap
34	KTP0035	Roll Pin 3x20	76	KTP0078	Ball Detent screw
35	KTP0036	Roll Pin 3x26	77	KTP0079	Ball Detent Cover plate
36	KTP0037	Sear Actuator	78	KTP0080	Set screw M4 X 4 knob lever
37	KTP0038	Secondary Sear	79	KTP0083	Magazine Base Screw
38	KTP0039	Secondary Sear Spring	80	KTP0084	Striker O-Ring
39	KTP0040	Sear Linkage	81	KTP0085	Quick Release Striker Bolt Cap Screw
40	KTP0041	Magazine Release (Right)	82	KTP0086	Rear Cover Plate Screw M4x8.25

PARTIE LE NOM/DESCRIPTION

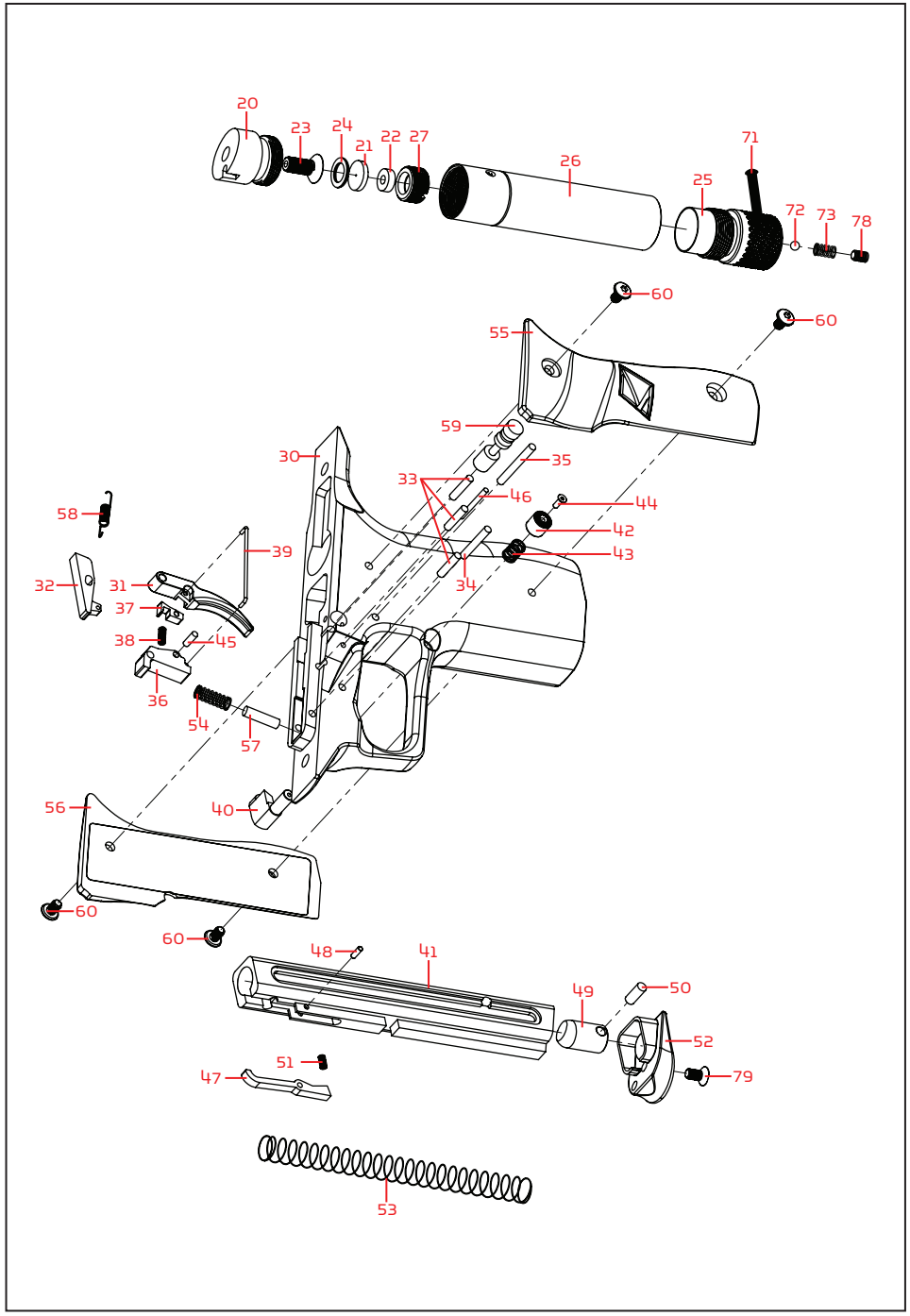
NUMÉRO DE PARTIE

DIAGRAMME NOMBRE

ERASER SCHÉMA



ERASER SCHÉMA: Trigger Frame / Magazine / CO2 Cartridge Housing



DÉCLARATION DE GARANTIE

Kingman garantit à l'acheteur au détail d'origine que ce marqueur ne comporte pas de défauts de fabrication et que la garantie est valable dans des conditions normales d'utilisation et d'entretien pendant une période de (1) an à compter de la date d'achat originale. Le(s) chargeur(s) fourni(s) avec ce marqueur et les chargeurs supplémentaires sont garantis (6) mois à compter de la date d'achat. Kingman accepte de réparer ou de remplacer (à sa discrétion) tout produit pendant une période jugée raisonnable. Cette garantie ne couvre pas les joints toriques, les joints du godet, les rayures, éraflures, l'usure normale des pièces, les modifications, la décoloration normale résultant de l'anodisation, ni les dégâts causés par la chute ou les coups subis par ce produit. Cette garantie ne s'appliquera pas si un technicien Kingman estime que l'utilisateur est responsable d'une mauvaise utilisation, de la défaillance ou du dysfonctionnement. Cette garantie ne couvre que les pièces d'usine d'origine. Toute modification ou altération des pièces d'usine d'origine ANNULERA la garantie et les responsabilités de Kingman. Tout dommage causé par l'eau ne sera pas couvert par la garantie. Les réparations couvertes par la garantie ne doivent être effectuées que par un technicien Kingman ou autorisé par Kingman. Pour que la garantie prenne effet, l'utilisateur doit renvoyer la carte d'enregistrement de garantie ci-jointe, avec une copie du bon d'achat, dans un délai de (15) jours à compter de la date originale d'achat. Cette garantie ne peut pas être cédée (les marqueurs de paintball ne sont pas remboursables). Cette garantie ne couvrira pas les frais de récupération, d'expédition, de livraison et/ou de visites à domicile. Si le produit nécessite une réparation, veuillez l'emballer correctement et l'envoyer avec vos nom, adresse, numéro de téléphone et une brève description du dysfonctionnement à:

KINGMAN GROUP
A l'attention de: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 États-Unis
www.kingman.com

» Il est également possible d'enregistrer la garantie à l'adresse suivante **www.kingmantraining.com**

Des billes de paintball, cartouches de 12 g, chargeurs et accessoires supplémentaires officiels de Kingman Training sont disponibles dans vos magasins locaux Kingman Training autorisés ou dans les boutiques en ligne, à l'adresse suivante : www.kingmantraining.com

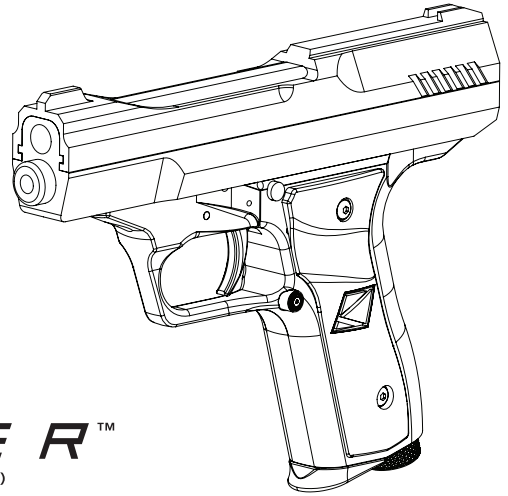
VIDÉOS D'ASSISTANCE OU ASSISTANCE TECHNIQUE EN LIGNE

Si vous avez besoin d'une assistance technique, veuillez consulter le manuel ou les vidéos en ligne sur www.kingmantraining.com. Notre service d'assistance technique est ouvert du lundi au vendredi, de 8h00 à 17h00 (PST) au (626) 430-2300.

BON DE RÉPARATION

Si vous avez besoin de faire réparer votre marqueur, allez sur le site www.kingmantraining.com, cliquez sur (repair work order – bon de réparation) et remplissez les champs pour décrire votre problème. Imprimez le bon de réparation et joignez-le à votre marqueur, puis envoyez-les à Kingman Group. Ceci accélèrera les réparations nécessaires.

MAKE THE MOVE™



E R A S E R™

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

INHALTSVERZEICHNIS

WICHTIGE SICHERHEITSRICHTLINIEN	45
BEDIENUNG	46
FEATURE-HIGHLIGHTS	47
8 SCHNELLE SCHRITTE ZUM STARTEN UND LOSSPIELEN	48
DIE KORREKTE VERWENDUNG DER SPERRVORRICHTUNG FÜR DEN LAUF	49
MONTAGE / DEMONTAGE EINER 12G CO2 KAPSEL	50
PAINTBALLS IM MAGAZIN LADEN	51
GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN / VERRINGERN	52
REINIGUNG DES RECEIVERS	53-54
PROBLEMBEHANDLUNG	55
ZUGRIFF AUF DIE BALL DETENTS	56
ZUGRIFF AUF DEN COCKING MECHANISMUS	57
DEMONTAGE DER DICHTUNG / DES VENTILKÖRPERS	58-59
ERASER TEILE LISTE	60
ERASER SCHEMATISCHE	61
ERASER “TRIGGER FRAME” SCHEMATISCHE	62
GARANTIE	63

WICHTIGE SICHERHEITSRICHTLINIEN

⚠ WARNUNG

- Dieser PAINTBALL-MARKIERER ist KEIN SPIELZEUG. Missbrauch kann schwere oder tödliche Verletzungen zur Folge haben.
- Kingman empfiehlt, dass Käufer dieses Produktes mindestens 18 Jahre alt sein sollten. Personen unter 18 Jahren müssen bei der Verwendung dieses Produktes von Erwachsenen beaufsichtigt werden.
- Lesen Sie diese Bedienungsanleitung und die Warnungen bzgl. der 12g CO2 Kapsel, bevor Die dieses Produkt verwenden.
- Jegliche Modifikationen an den Originalteilen oder die Verwendung von nicht genehmigten Zubehörteilen, heben sämtliche Gewährleistungen und Haftungen von Kingman auf.
- Die Sperrvorrichtung muss auf dem Markierer installiert sein, wenn dieser nicht zum Schießen/Spielen verwendet wird.
- Für eine richtige Geschwindigkeitseinstellung (Fuß pro Sekunde), empfiehlt Kingman ausdrücklich die Verwendung eines Paintball-Chronographen, den man in den meisten Paintball-Geschäften erwerben kann und der im Allgemeinen auf den Paintball-Feldern verfügbar ist. Die hohe Geschwindigkeit und der starke Schlag beim Abschuss eines Paintballs können bei falscher Verwendung schwere oder tödliche Verletzungen verursachen.
- Vor und nach der Verwendung eines Paintball-Markierers müssen sämtliche Schrauben überprüft und sicher festgezogen werden. Lose Schrauben können Fehlfunktionen beim Paintball-Markierer verursachen. Ein NICHT ordnungsgemäß instand gehaltener Paintball-Markierer kann gefährlich sein und schwere oder tödliche Verletzungen verursachen.
- Jegliche Personen, die dieses Produkt verwenden oder sich in Reichweite dieses Produktes befinden, während es verwendet wird, MÜSSEN für den Paintball-Sport bestimmten AUGEN-/GESICHTS-/und OHRSCHUTZ tragen. Dies schließt u.a. auch die Instandhaltung, Geschwindigkeitsüberprüfungen und Schießübungen mit ein.
- Kingman erinnert daran, dass SICHERHEIT IN DEN VERANTWORTLICHKEITSBEREICH DES BENUTZERS fällt. Verwenden Sie zu jeder Zeit ihren AUGEN-/GESICHTS-/und OHRSCHUTZ. Wenn Sie diese Sicherheitsrichtlinien nicht beachten, haftet Kingman nicht für jegliche Verletzungen oder Todesfälle.
- Schießen oder zielen Sie niemals mit Ihrem Markierer auf Personen, die sich nicht auf einem für den Paintball-Sport vorgesehenen Gelände befinden und keinen angemessenen AUGEN-/GESICHTS-/und OHRSCHUTZ tragen. Der Schutz schließt u.a. den Schutz der Augen, Ohren, des Gesichts, Genicks und des Kopfes mit ein. Vermeiden Sie es unterhalb der Paintball-Schutzbrille zu schießen.
- NIEMALS auf einen Polizeibeamten schießen oder zielen.
- NIEMALS die orangefarbene Markierungsspitze abnehmen. Diese lässt erkennen, dass der Paintball-Markierer KEINE Feuerwaffe ist. Den Markierer stets in einem Koffer oder einer Tasche transportieren, so können diesbezügliche Missverständnisse vermieden werden.
- Jeden Paintball-Markierer so behandeln, als wäre er geladen.
- Niemals in den Lauf eines geladenen oder ungeladenen Paintball-Markierers schauen.
- Den Paintball-Markierer bis zur Verwendung im SICHERHEITSMODUS belassen.
- Vor der Demontage immer erst die Druckluftquelle und sämtliche Paintballs - einschließlich der sich in der Kammer befindenden Paintballs - entfernen.
- Mit diesem Paintball-Markierer dürfen nur offizielle Kingman 11 mm Trainings-Paintballs (Kal. 43) abgeschossen werden. Die Verwendung von anderen Paintball-Marken oder Fremdobjekten hebt sämtliche Gewährleistungen und Haftungen von Kingman auf.
- Stets sicherstellen, dass sich der Bolzen des Paintball-Markierers in der entspannten Position befindet, wenn dieser nicht zum Schießen/Spielen verwendet wird.
- Die Verwendung eines Paintball-Markierers außerhalb eines nicht festgelegten Paintball-Spielfeldes kann illegal sein und wird bei durch den Benutzer verursachten Sachschäden gesetzlich verfolgt und bestraft.
- Schießen oder zielen Sie niemals mit Ihrem Markierer auf Tiere.
- Den Lauf beim Spielen, Rennen oder Stolpern niemals auf sich selbst richten, um Schüsse unterhalb Ihrer Paintball-Schutzbrille zu vermeiden.
- Tragen Sie angemessene Kleidung, die Ihre Haut während dem Spielen vollständig bedeckt und schützt.
- Bei Verkauf, Verleih etc. des Markierers diese Bedienungsanleitung mit aushändigen.
- Auf www.kingmantraining.com erhalten Sie neuste Aktualisierungen für unsere Bedienungsanleitungen.

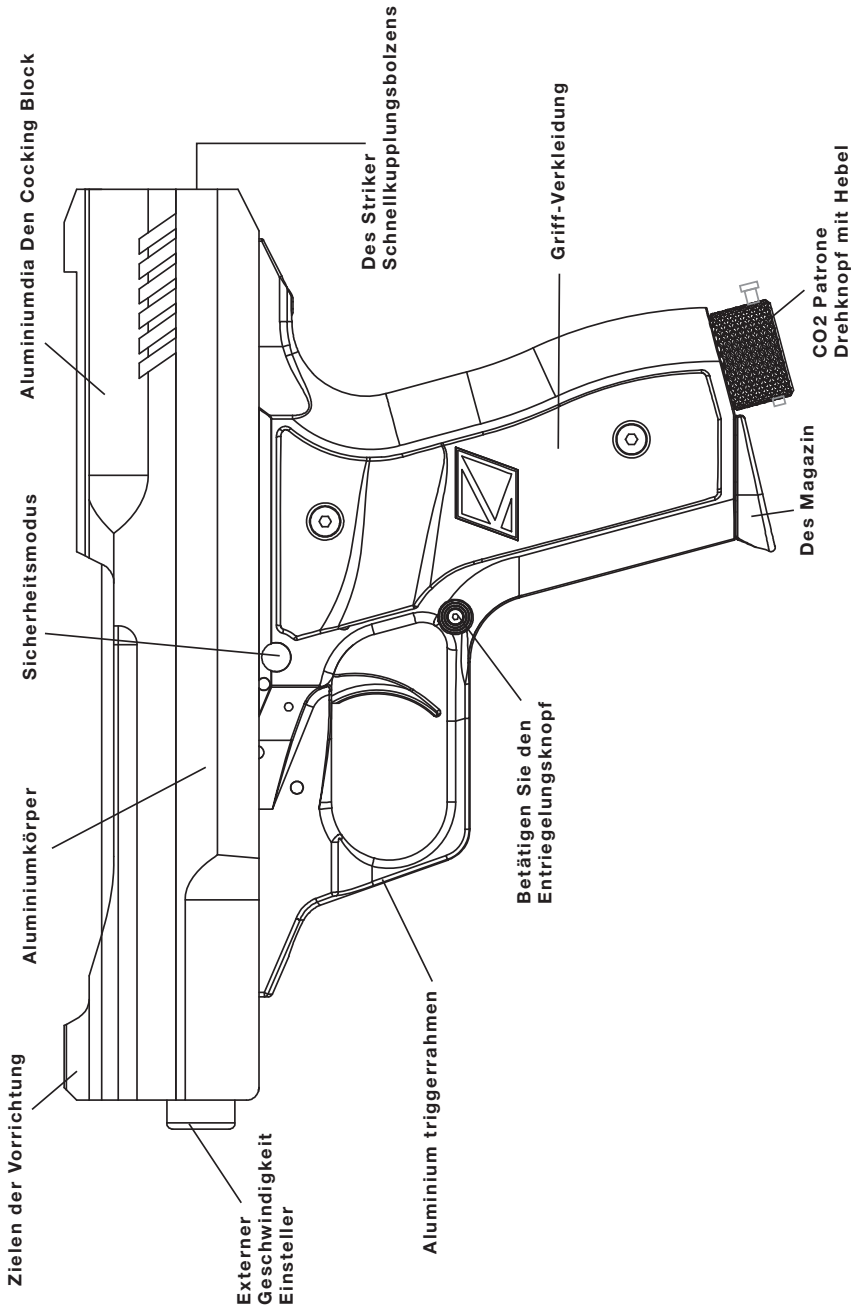
BEDIENUNG

1. Aus Sicherheitsgründen immer eine Sperrvorrichtung am Lauf anbringen, wenn der Markierer nicht zum Schießen/Spielen verwendet wird.
2. Vor der Verwendung den Markierer in den SICHERHEITSMODUS setzen. Zur Inbetriebnahme, den SICHERHEITSMODUS-Knopf auf der PUSH SAFE Seite des Abzugsgehäuses drücken. Dies setzt den Markierer in einen SICHERHEITSMODUS. Zum sicheren Lösen des Sicherheitsknopfes, den Markierer in eine sichere Richtung drehen und den Sicherheitsknopf auf die andere Seite des Abzugsgehäuses drücken.
3. Das Gehäuse der Kapsel unter dem Abzugsgehäuse abschrauben und die 12g CO2 Kapsel in das Kapselgehäuse einführen (kleine Spitze in den Griff). WICHTIG: Das Kapselgehäuse fest anschrauben, sodass die neue 12g CO2 Kapsel richtig durchbohrt wird. TIPP: Den Hebel der Kapsel durch Herausdrücken des einen Endes aus der gegenüberliegenden Seite verwenden, um beim Festziehen des Kapselgehäuses eine bessere Hebelwirkung zu erzielen. ANMERKUNG: Der Hebel der Kapsel muss nach der Verwendung in die Ursprungsposition zurückgedrückt werden.
4. Nur 9 Kingman 11 mm Trainings-Paintballs (Kal 43) in das Magazin laden. Das geladene Magazin am Griff des Markierers einführen und sicherstellen, dass der Verschluss richtig fixiert ist. WICHTIG: Wurde das Magazin in den Markierer eingeführt, ist er FEUERBEREIT. ANMERKUNG: Bei Neukauf von der Stange ist das Magazin nicht installiert.
5. Den Cocking Block festhalten und in Richtung hintere Seite des Markierers schieben, bis Sie fühlen und hören, dass der innere Bolzen einrastet. WARNUNG: Lassen Sie den Cocking Block los, bevor er eingerastet ist, FEUERT der Paintball-Markierer.
6. Die Sperrvorrichtung vom Lauf entfernen. Jetzt können Sie den SICHERHEITSMODUS-Knopf lösen. WARNUNG: Wenn der SICHERHEITSMODUS-Knopf in der Feuerstellung gelöst ist, feuert der Markierer einen Paintball ab, wenn Sie den Abzug betätigen. WICHTIG: Sie müssen den Markierer in eine sichere Richtung halten oder sich auf einem festgelegten Spielfeld befinden, wenn Sie den Markierer testen wollen.
7. Die Geschwindigkeit einstellen (FPS) Die Geschwindigkeitsschraube im Uhrzeigersinn drehen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, gegen den Uhrzeigersinn drehen, um die Geschwindigkeit zu verringern. ANMERKUNG: Der Markierer ist dafür ausgelegt in einer Paintball-Einrichtung mit angemessenem Paintball-Schutz verwendet zu werden. WICHTIG: Kingman empfiehlt die Verwendung eines Chronographen zur Sicherstellung, dass die Geschwindigkeit des Markierers unter 250 FPS (76 m/s) liegt. ANMERKUNG: Bei Neukauf von der Stange ist die Geschwindigkeit des Markierers mit 2 Umdrehungen auf eine ungefähre Geschwindigkeit von 210 bis 220 FPS (64 - 67 m/s) eingestellt.
8. Nach dem Spiel muss das Magazin geleert werden, indem die Paintballs in eine sichere Richtung geschossen werden oder das Magazin vom Markierer abmontiert werden. WARNUNG: Nach der Demontage des Magazins könnte sich immer noch ein Paintball in der Kammer befinden. Feuern Sie einige Schüsse in eine sichere Richtung ab und stellen Sie sicher, dass der Lauf und der Receiver leer sind. WARNUNG: Die 12g CO2Kapsel durch Trockenschüsse mit dem Paintball-Markierer vollständig entlüften. Oder das Kapselgehäuse lösen bis Druckluft durch das Gehäuse des Markierers entweicht. WARNUNG: Beim Entlüften des CO2 dürfen Sie Ihre Hand/Finger nicht in der Nähe des Kapselgehäuses platzieren. Das entweichende GAS könnte Hautverbrennungen verursachen.
9. Wenn der Paintball-Markierer nicht verwendet wird, müssen Sie aus Sicherheitsgründen stets die Sperrvorrichtung am Lauf anbringen. So können unbeabsichtigte Abschüsse vermieden werden.
10. Nach der Verwendung den Markierer stets in den SICHERHEITSMODUS setzen.
11. Den Markierer in einer Paintball-Tasche oder an einem sicheren Ort lagern. WARNUNG Vor/nach der Verwendung des Markierers müssen alle Schrauben festgezogen werden. Lose Schrauben können Fehlfunktionen beim Paintball-Markierer verursachen. WICHTIG: Es dürfen keine geladenen Magazine über längere Zeit in dem Markierer aufbewahrt werden. TIPP: Es ist empfehlenswert die die inneren Teile des Markierers vor und nach der Verwendung und vor allem bei längeren Lagerzeiten zu reinigen und zu schmieren. Vor dem Aufbewahren des Markierers sicherstellen, dass der SICHERHEITSMODUS aktiviert und der Bolzen entspannt ist. Das Magazin und jegliche am Markierer befestigten Druckluftquellen entfernen. Sicherstellen, dass die Sperrvorrichtung am Markierer installiert ist.

IMPORTANT

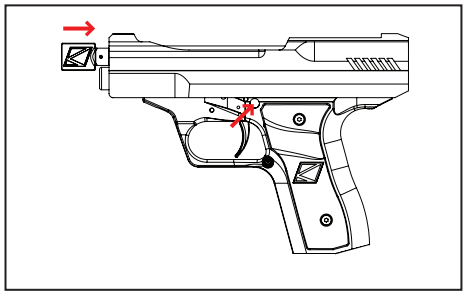
- Vor jeder Inbetriebnahme Ihres Markierers müssen Sie zuerst einen "SICHERHEITS-GESCHWINDIGKEITSTEST" durchführen. Dies kann nur unter Verwendung eines "Geschwindigkeitschronographen" und bei einem Paintball-Verkäufer oder auf einem Spielfeld durchgeführt werden. ANMERKUNG: Dieses Produkt ist nicht für Geschwindigkeiten über 250 FPS (76 m/s) geeignet. Paintballs müssen mit einem Mindestabstand von 20 Fuß (6 m) abgeschossen werden.
- Die Geschwindigkeit (FPS) und die Schussanzahl können aufgrund der Höhenlage und der klimatischen Bedingungen variieren.
- Ohne Druckluftquelle keinen Trockenlauf beim Markierer durchführen.
- Eventuelle Gefahr besteht innerhalb eines Schussgebietes von 250 Fuß (76,2 m).
- Den Paintball-Markierer niemals mit anmontierter 12g CO2 Kapsel lagern.

FEATURE-HIGHLIGHTS

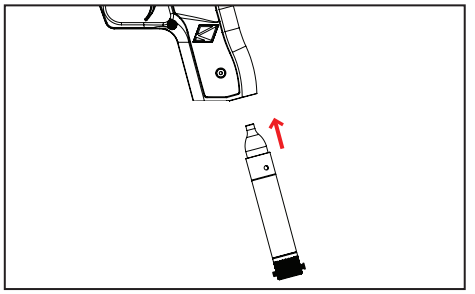


8 SCHNELLE SCHRITTE ZUM STARTEN UND LOSSPIELEN

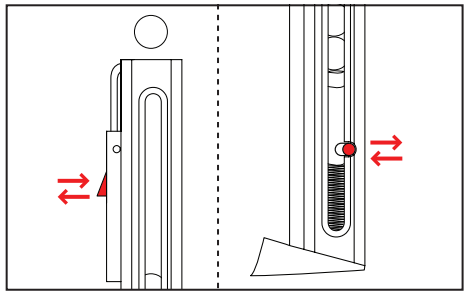
WICHTIG: Bitte lesen Sie die Sicherheits- und Bedienungsanweisungen bevor Sie mit "8 schnelle Schritte zum Starten und Losspielen" beginnen.



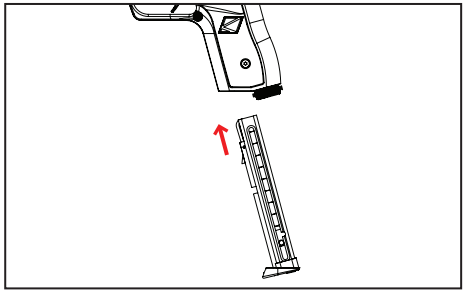
1) Die Sperrvorrichtung am Lauf montieren und sicherstellen, dass der SICHERHEITSMODUS AN ist.



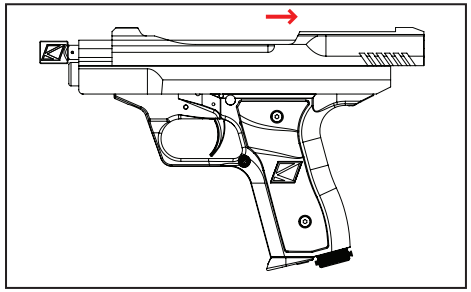
2) 12g CO2 Kapsel einführen.



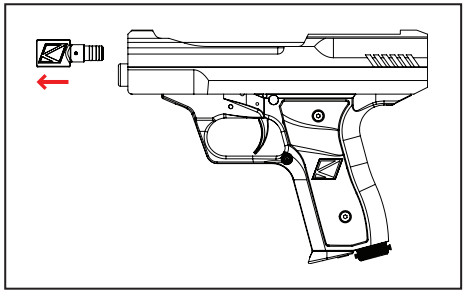
3) 9 Paintballs laden.



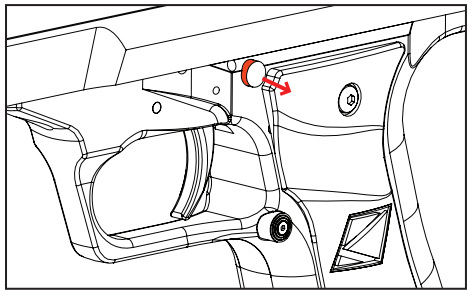
4) Das Magazin einführen.



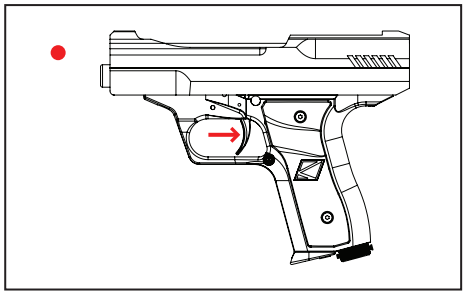
5) Den Markierer spannen.



6) Die Sperrvorrichtung vom Lauf entfernen.



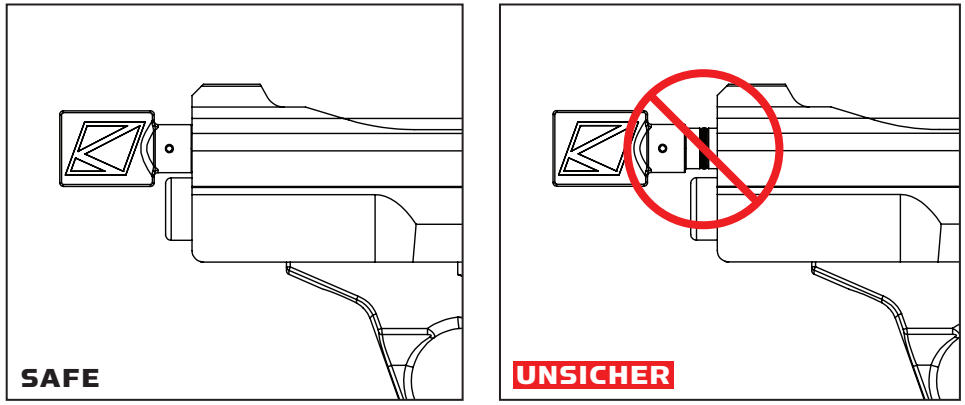
7) Den Sicherheitsknopf lösen.



8) Bereit zum SPIELEN / FEUERN.

WICHTIG: Sicherstellen dass der SICHERHEITSMODUS aktiviert und dass die Sperrvorrichtung am Markierer installiert ist nach SPIELEN.

DIE KORREKTE VERWENDUNG DER SPERRVORRICHTUNG FÜR DEN LAUF



Die Sperrvorrichtung ist ein wichtiger Teil Ihrer Sicherheitsausrüstung für den Paintball-Markierer. Sie wurde dafür konstruiert, das unabsichtliche Abschießen eines Paintballs zu verhindern. Bei unsachgemäßer Handhabung funktioniert die Sperrvorrichtung nicht richtig und wird nutzlos.

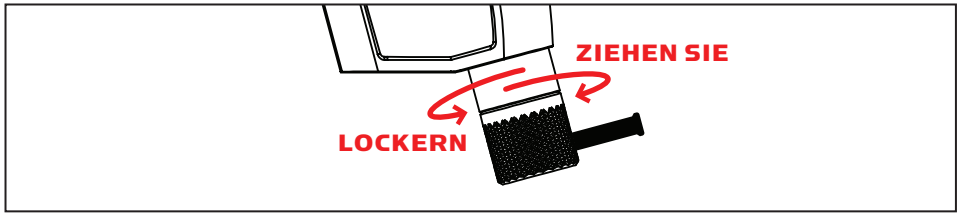
Vor dem Laden der Paintballs muss die Sperrvorrichtung sicher in die Spitze des Laufs eingeführt werden. Die Sperrvorrichtung muss fest und mit erheblichem Widerstand in der Spitze des Laufs fixiert sein. ANMERKUNG: Die Sperrvorrichtung darf nicht leicht zu entfernen sein. Prüfen Sie stets, ob die Vorrichtung richtig sitzt.

Entfernen Sie die Sperrvorrichtung nur, wenn Sie Losspielen möchten oder Sie vom Verantwortlichen für die Spielfeldsicherheit dazu aufgefordert wurden.

WICHTIG: Achten Sie immer darauf, dass die Sperrvorrichtung sicher in den Lauf eingeführt wurde.
Nach dem Spielvorgang muss die Sperrvorrichtung wieder in den Lauf eingeführt werden. Entfernen Sie diese nicht, auch wenn Sie sämtliche Paintballs entnommen und die 12g CO2 Kapsel abmontiert haben.

WARNUNG: Überprüfen Sie die Sperrvorrichtung regelmäßig auf Verschleißstellen. Sitzt sie nicht fest und sicher im Lauf, muss sie umgehend ausgetauscht werden.
Zur Gewährleistung der Sicherheit und Vermeidung von schweren oder tödlichen Verletzungen, muss die Sperrvorrichtung außerhalb der Spielzeit stets am Lauf des Markierers angebracht sein.

MONTAGE / DEMONTAGE einer 12g CO2 KAPSEL



WICHTIG: Der SICHERHEITSMODUS des Markierers muss solange aktiviert bleiben, bis Sie und das Gerät spielbereit sind.

WICHTIG: Nur offizielle Kingman Training 12g CO2 Kapseln verwenden. 12g CO2 Kapseln anderer Marken passen eventuell NICHT in das Kapselgehäuse. NIEMALS eine 12g CO2 Kapsel mit Gewalt in das Gehäuse zwängen.

ANMERKUNG: Die optimale Betriebstemperatur für die 12g CO2 Kapsel sind 68°-78° F (20°~25°C). Der Markierer funktioniert möglicherweise nicht richtig, wenn die Temperatur unter 59° F (15° C) liegt.

MONTAGE einer 12g CO2 KAPSEL

SCHRITT 1 Das Kapselgehäuse unter dem Handgriff des Markierers lösen.

SCHRITT 2 Die 12g in das Kapselgehäuse setzen WICHTIG: Stellen Sie sicher, dass sich das kleine Kopfende der 12g vor dem Durchbohren in aufrechter Position befindet.

SCHRITT 3 Das Kapselgehäuse gut festhalten und durch Drehen im Uhrzeigersinn festziehen TIPP: Den Hebel der Kapsel, durch Herausdrücken des einen Endes aus der gegenüberliegenden Seite, verwenden, um beim Festziehen des Kapselgehäuses eine bessere Hebelwirkung zu erzielen. ANMERKUNG: Der Hebel der Kapsel muss nach der Verwendung in die Ursprungsposition zurückgedrückt werden.

WARNUNG: Die 12g darf niemals umgedreht durchbohrt werden. Dies SCHÄDIGT den Pin und verursacht ein Gasleck.

DEMONTAGE einer 12g CO2 KAPSEL

Das Kapselgehäuse gegen den Uhrzeigersinn drehen. WARNUNG: Mit dem Markierer Schüsse in eine sichere Richtung abgeben, bis die 12g CO2 Kapsel vollständig entlüftet ist. Das Kapselgehäuse gegen den Uhrzeigersinn drehen, jedoch nicht entfernen, bevor die Druckluft vollständig entwichen ist. -{}-

WARNUNG: Während Sie CO2 von der 12g ablassen, dürfen Sie Ihre Hand/Finger auf keinen Fall in der Nähe des Kapselgehäuses platzieren. Das entweichende CO2 könnte Hautverbrennungen verursachen.

WARNUNG: Die 12g könnte, wenn sie nicht vollständig geleert ist, mit großer Wucht herausspringen und Sachschäden, schwere oder tödliche Verletzungen verursachen.

WARNUNG: Den Paintball-Markierer IMMER entgasen, wenn er nicht verwendet wird. Der Paintball-Markierer sollte niemals unbeaufsichtigt gelagert werden, wenn er noch Druckluft enthält. -{}-

ANMERKUNG: Es ist eventuell erforderlich, den Markierer nach dem Austausch einer geleerten Kapsel wieder zu spannen.

12g CO2 KAPSEL WARNUNG

WICHTIG: Bei der Handhabung und Lagerung müssen die Warnungen für Treibgasquellen unbedingt beachtet werden.

WARNUNG: Niemals beschädigen oder auf mehr als 140° F (60° C) erhitzen. Nicht für den Verzehr geeignet.

WARNUNG: Wird der Markierer oft und schnell hintereinander abgefeuert oder wird die volle Kapsel schnell entleert, gefriert und erstarrt das CO2 in der Kapsel. Bei Entfernen des Kapselgehäuses muss darauf geachtet werden, dass die Kapsel zusammen mit dem Gehäuse herauskommt. Verbleibt die Kapsel im Abzugsgehäuse, muss das Kapselgehäuse sofort wieder an den Markierer angeschraubt werden. Das Gehäuse darf nicht zu fest fixiert werden, damit die Kapsel in das Gehäuse fallen kann, wenn die Dichtung gelöst wird. Versuchen Sie niemals eine gefrorene und durchbohrte Kapsel noch einmal zu verwenden oder einzusetzen, da ein kleiner Rest des erstarrten CO2 eventuell nicht entweichen ist. Die 12g könnte, wenn sie nicht vollständig geleert ist, mit großer Wucht herausspringen und Sachschäden, schwere oder tödliche Verletzungen verursachen.

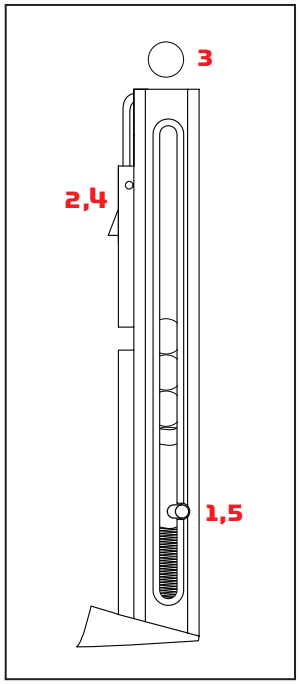
WARNUNG: Das Einatmen des aus der Kapsel entweichenden CO2 ist gesundheitsschädlich. Halten Sie die 12g CO2 Kapsel von Ihrem Gesicht fern, da immer noch CO2 entweichen könnte.

WICHTIG: 12g CO2 Kapseln stehen unter Gasdruck, wenn sie nicht durchbohrt sind. Wenn 12g CO2 Kapseln zu hohen Temperaturen ausgesetzt sind - z.B. in einem verschlossenen Wagen unter direkter Sonneneinstrahlung - könnten sie explodieren. 12g CO2 Kapseln sollten stets an kühlen Orten gelagert werden.

WARNUNG: 12g CO2 Kapseln, die gerade geleert worden sind, sollten Sie nicht in die Hand nehmen. Durch die extrem kalte Kapsel könnte dies Hautverbrennungen zur Folge haben.

WARNUNG: 12g CO2 Kapseln dürfen auf keinen Fall wiederverwendet werden.

PAINTBALLS IM MAGAZIN LADEN



ANMERKUNG: Bei Neukauf von der Stange befindet sich das Magazin nicht im Markierer.

WICHTIG: Der SICHERHEITSMODUS des Markierers muss solange aktiviert bleiben, bis Sie und das Gerät spielbereit sind.

WICHTIG: Nur offizielle Kingman 11 mm Trainings-Paintballs (Kal. 43) verwenden.

WICHTIG: Werden Paintballs bei einer Temperatur von unter 59° F (15°C) gelagert, beeinträchtigt dies die Qualität und Leistung der Paintballs.

WICHTIG: Vor dem Laden der Paintballs muss das Magazin von Paintball-Überresten und Schmutz gereinigt werden.

WARNUNG: Die Paintballs dürfen nicht tiefgekühlt werden!

SCHRITT 1 Schieben Sie die Feder an das untere Endes des Magazins und verriegeln Sie den Guide Roll Pin mit einer Rechtdrehung.

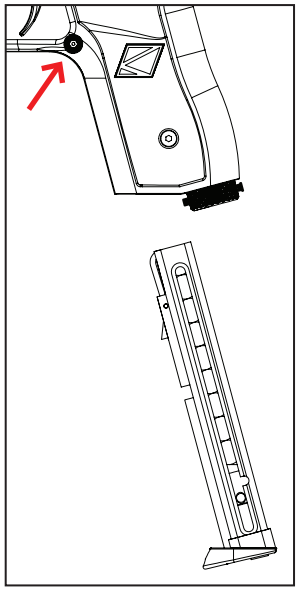
SCHRITT 2 Drücken und halten Sie den Ball Stopper des Magazins offen, während die Paintballs geladen werden.

SCHRITT 3 Laden Sie nacheinander 9 Kingman 11 mm Trainings-Paintballs (Kal. 43) in das Magazin, bis es voll ist.

SCHRITT 4 Lassen Sie den Ball Stopper des Magazins los, wenn der letzte Ball in das Magazin geladen wurde.

SCHRITT 5 Entriegeln Sie den Guide Roll Pin der Feder mit einer Linksdrehung. WICHTIG: Ist der Guide Roll Pin nicht entriegelt, drückt die Feder die Paintballs nicht in die Kammer des Markierers.

WICHTIG: Mit diesem Paintball-Markierer dürfen nur offizielle Kingman magazin laden abgeschossen werden. Die Verwendung von anderen Paintball-Marken Fremdobjekten hebt sämtliche Gewährleistungen und Haftungen von Kingman auf.



ENTRIEGELUNG DES MAGAZINS

Betätigen Sie den Entriegelungsknopf, der sich unter dem SICHERHEITSMODUS-Knopf auf der linken Seite des Griffs befindet. Jetzt kann das Magazin aus dem Griff herausgenommen werden. ANMERKUNG: Niemals den Entriegelungsknopf des Magazins auseinandernehmen, außer wenn sich das Magazin nicht vom Abzugsgehäuse löst.

EINSETZEN DES MAGAZINS

Das geladene Magazin am Griff des Markierers einsetzen und sicherstellen, dass es richtig einrastet. WICHTIG: NIEMALS mit Gewalt das Magazin in den Receiver hineindrücken. Wird das Magazin mit zu viel Kraft eingesetzt, wird ein Ball durch die Ball Detents gedrückt und rollt aus dem Lauf.

WICHTIG: NIEMALS das Magazin auseinandernehmen, sonst erlischt die von Kingman gewährte Garantie.

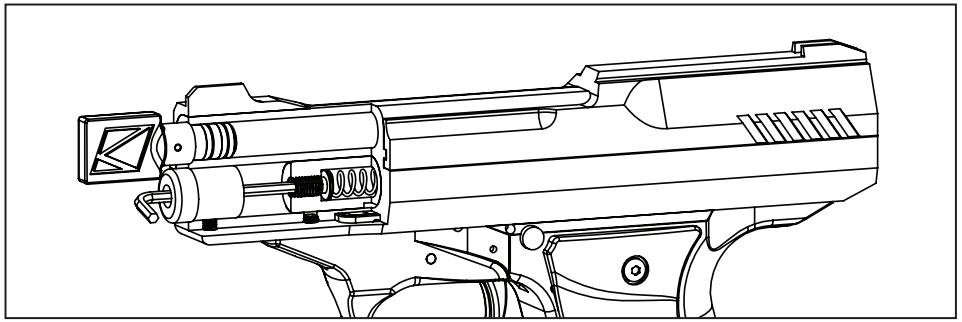
ANMERKUNG: Lagern Sie über längere Zeiträume keine mit Paintballs geladenen Magazine, da der Druck der Magazinfeder die Paintballs deformiert und diese dann nicht mehr einwandfrei abgeschossen werden können.

TIPP: Ältere über längere Zeit gelagerte Paintballs sollten nicht mehr verwendet werden, da sie frühzeitig kaputtgehen und nicht mehr gezielt abgeschossen werden können.

SPANNEN DES MARKIERERS

Den Cocking Block festhalten und in Richtung der hinteren Seite des Markierers schieben, bis Sie das Einrasten fühlen und hören können.
WARNUNG: Lassen Sie den Cocking Block los, bevor er eingerastet ist, FEUERT der Paintball-Markierer.

GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN / VERRINGERN



Die Schraube zur Einstellung der Geschwindigkeit befindet sich auf der Vorderseite des Markierers unter der Spitze des Laufs.

WARNUNG: Wenn Sie die Einstellung der Geschwindigkeit vornehmen, dürfen Sie NIEMALS in den Lauf schauen oder auf jemanden zielen.

WICHTIG: Um unbeabsichtigte Schüsse zu vermeiden, müssen Sie immer die Sperrvorrichtung im Lauf platzieren.

SCHRITT 1 Immer wenn Sie eine Geschwindigkeitseinstellung mit der Schraube vornehmen, müssen Sie vorher die Sperrvorrichtung im Lauf anbringen.

SCHRITT 2 Verwenden Sie den im Teilesatz enthaltenen 3 mm Imbusschlüssel. Setzen Sie den 3 mm Imbusschlüssel an der orangefarbenen Markierungsspitze an, um die Geschwindigkeitsschraube einzustellen.

SCHRITT 3 Stellen Sie die Geschwindigkeitsschraube im Uhrzeigersinn schrittweise in Vierteldrehungen weiter, um die Geschwindigkeit (FPS) zu erhöhen.

ANMERKUNG: Bei sehr heißen oder kalten Wetterbedingen fluktuiert der Ausgangsdruck des CO2 Gases. Dadurch erhöht oder verringert sich auch die Anzahl der Schüsse pro 12g CO2 Kapsel.

ANMERKUNG: Bei Neukauf von der Stange ist die Geschwindigkeitsschraube auf 2 Umdrehungen eingestellt. Bei Wetterbedingungen um 75° F (24° C), liegt die Geschwindigkeit ungefähr bei 210 bis 220 FPS (64 - 67 m/s und die Schussanzahl mit einer 12g bei 60 bis 80 Schuss. Sie können mit der Geschwindigkeitsschraube eine Vielzahl von Geschwindigkeitseinstellungen vornehmen - von 190 FPS (58 m/s) bei keiner Drehung, bis zu 250 FPS (76 m/s) bei 5 Drehungen im Uhrzeigersinn. WICHTIG: Achten Sie darauf, dass die Geschwindigkeit nicht 5 Drehungen im Uhrzeigersinn oder 3 zusätzliche Drehungen (bei neuen Markierern von der Stange) übersteigt. Bei mehr als 5 Drehungen löst sich die Schraube vom Gewinde des vorderen Striker Bolzens und der Markierer funktioniert nicht mehr ordnungsgemäß.

ANMERKUNG: Um die Einstellung zurückzusetzen, drehen Sie die Geschwindigkeitsschraube solange nach links, bis es nicht mehr weitergeht. Stellen Sie die Geschwindigkeitsschraube jedes Mal auf Null, wenn Sie ihre vorherige Einstellung vergessen haben.

ANMERKUNG: Feuern Sie mit dem Markierer Schüsse ohne Paintballmonition, verringert sich die Anzahl der Schüsse pro 12g CO2 Kapsel. Ohne Paintballmonition verbraucht der Markierer deutlich mehr Druckluft. Der Markierer ist so konstruiert, dass er das CO2 jeder 12g CO2 Kapsel bei Schüssen mit einem Paintball so effizient wie möglich verwendet.

ANMERKUNG: Jedes Mal, wenn Einstellungen mit der Geschwindigkeitsschraube vorgenommen wurden, muss das Magazin eingesetzt und die Geschwindigkeit mit einem Chronographen überprüft werden.

WARNUNG

- Die empfohlene Geschwindigkeit von 250 FPS (76 m/s) sollte nicht überschritten werden. Anderenfalls könnten zu hohe Geschwindigkeiten zu schweren oder tödlichen Verletzungen führen.
- Sie dürfen den geladenen Markierer niemals auf Personen richten, die keinen speziell für den Paintball-Sport bestimmten AUGEN-/GESICHTS-/und OHRSCHUTZ tragen.
- Sie dürfen NIEMALS - ob der Markierer geladen ist oder nicht - direkt in den Lauf schauen.
- Die Verwendung eines Paintball-Markierers außerhalb eines nicht festgelegten Paintball-Feldes kann illegal sein und wird bei durch den Benutzer verursachten Sachschäden gesetzlich verfolgt und bestraft.

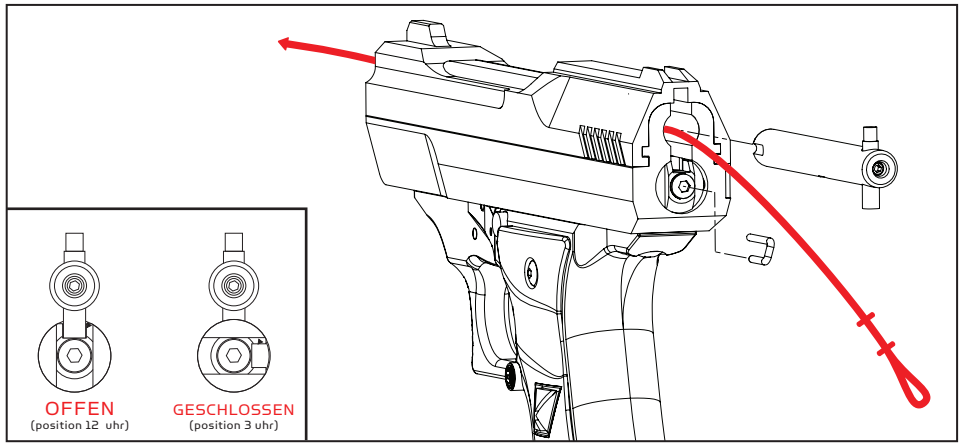
REINIGUNG DES RECEIVERS

GEFAHR: Schauen Sie niemals direkt in den Lauf. Wenn Sie Arbeiten an Ihrem Paintball-Markierer vornehmen, müssen Sie immer eine speziell für die Paintball-Nutzung entwickelte Schutzbrille tragen.

WICHTIG: Vor der Demontage den Markierer stets in den SICHERHEITSMODUS setzen. Sie müssen sämtliche Paintballs und Druckluftquellen vom Markierer entfernen, bevor Sie Wartungsarbeiten durchführen.

TIPP: Sollte ein Paintball kaputtgehen, dann führen Sie die folgenden Schritte zur Reinigung des Markierers durch.

SCHNELLE UND SORGFÄLTIGE REINIGUNG DES VENTURIBOLZENS UND DES RECEIVERS



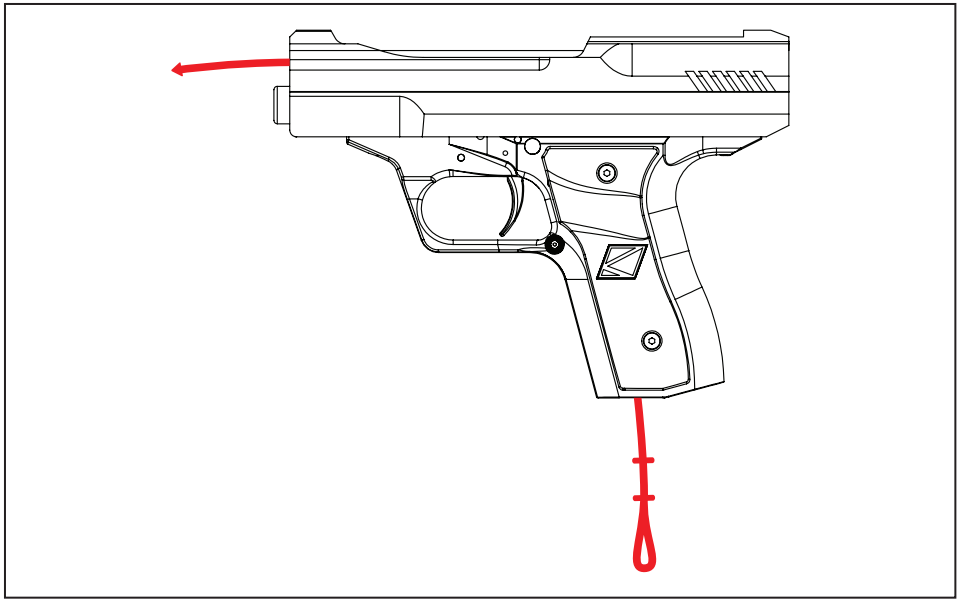
SCHRITT 1 Da der Markierer zurückgezogen und gespannt ist, kann der Venturibolzen durch den Bolzenschlüssel des Striker Schnellkupplungsbolzens gelöst werden. Drehen Sie den Striker Schnellkupplungsbolzen Gegen den Uhrzeigersinn, sodass der Venturibolzen aus der Rückseite des Receivers herauskommt. HINWEIS: Ein deutliches “Klicken” weist darauf hin, dass sich der Schnellverschluss-Schlagbolzen in der Verriegelungsposition befindet.

SCHRITT 2 Ist der Venturibolzen entfernt, ziehen Sie den Squeegie vom hinteren Ausgang zur der Vorderseite durch den Lauf. TIPP: Prüfen Sie, dass die Kammer des Markierers keine Paintball-Überreste oder Schmutz enthält. TIPP: Reinigen Sie den Venturibolzen vor dem Zusammensetzen mit einem Lappen oder Papiertuch.

SCHRITT 3 Betätigen Sie den Entriegelungsknopf des Magazins, der sich auf der linken Seite des Griffs befindet. Jetzt kann das Magazin unter dem Griff herausgenommen werden.

SCHRITT 4 Führen sie den Squeegie durch den Griff des Markierers in die Kammer ein. Der Squeegie müsste durch die Kammer durchrutschen und an der Spitze des Laufes wieder herauskommen. TIPP: Prüfen Sie, dass die Kammer des Markierers keine Paintball-Überreste oder Schmutz enthält.

REINIGUNG DES RECEIVERS



SCHRITT 1 Betätigen Sie den Entriegelungsknopf des Magazins, der sich auf der linken Seite des Griffs befindet. Jetzt kann das Magazin aus dem Griff herausgenommen werden.

SCHRITT 2 Den Cocking Block festhalten und in Richtung der hinteren Seite des Markierers schieben, bis Sie das Einrasten fühlen und hören können. WARNUNG: Lassen Sie den Cocking Block los, bevor er eingerastet ist, FEUERT der Paintball-Markierer.

SCHRITT 3 Führen sie den Squeegie durch den Griff des Markierers in die Kammer ein. Der Squeegie müsste durch die Kammer durchrutschen und an der Spitze des Laufes wieder herauskommen. TIPP: Prüfen Sie, dass die Kammer des Markierers keine Paintball-Überreste oder Schmutz enthält.

SCHRITT 4 Setzen Sie den Venturibolzen zurück in die Hinterseite des Markierers. Fixieren Sie den Venturibolzen, indem Sie den Entriegelungsbolzen mit dem Entriegelungswerkzeug im Uhrzeigersinn drehen. ANMERKUNG: Prüfen Sie, dass der Venturibolzen und der Striker Bolzen verbunden sind und sich zusammen bewegen.

TIPP: Entfernen Sie Farbreste aus der Kammer und dem Lauf um die Treffsicherheit Ihres Markierers zu verbessern.

WICHTIG: Bevor Sie den Markierer demontieren oder reinigen, müssen Sie immer erst die 12g CO2 Kapsel entfernen.

ANMERKUNG: Benutzen Sie niemals eine Metallstange oder einen Schraubenzieher um den Cocking Block oder andere Metallteile zu drücken, dies könnte das Innere des Receivers zerkratzen und beschädigen.

PROBLEMBEHANDLUNG

Probleme beim Spannen oder Schießen.

1. Die Umgebungstemperatur liegt unter 59° F (15° C).
2. Der Druck in der 12g CO2 Kapsel ist zu gering, sie muss ausgetauscht werden.
3. Der Striker O-Ring des Quick Striker Bolzens ist aufgequollen, gekappt oder fehlt und muss ersetzt werden.
4. Prüfen Sie, ob die Verbindungsstange abgenutzt oder verbogen ist.
5. Die Schraube zur Einstellung der Geschwindigkeit ist nicht mehr mit dem Gewinde des Striker Bolzens verbunden und muss zur Geschwindigkeitseinstellung muss erneut vorgenommen werden.

Paintballs rollen aus dem Lauf.

1. Die Ball Detents müssen ausgetauscht werden.

Aus dem Markierer schießen keine Paintballs.

1. Das Magazin ist leer.
2. Das Magazin ist nicht richtig eingeführt.
3. Die Feder des Magazins wurde nicht entriegelt.
4. Das Magazin auf Paintball-Überreste oder Schmutz prüfen.

Der Cocking Block kommt nicht reibungslos zurück.

1. Die Schiebeschraube des Cocking Blocks ist zu fest angezogen.

Der Cocking Block gleitet ohne Spannung nach vorne und nach hinten.

1. Die Spannungsfeder fehlt.

Das Magazin bleibt nicht im Abzugsgehäuse.

1. Bitte kontaktieren Sie einen Kingman Techniker

Aus dem Lauf dringt Druckluft aus.

1. Der Cup muss ausgewechselt werden.

Ist eine Kapsel nicht vollständig dicht und tritt somit CO2 aus, dann.

1. Demontieren Sie die Kapsel, wenn sie völlig leer ist. Warten Sie einige Minuten bis die Dichtungseigenschaften der Dichtung wieder hergestellt sind und versuchen Sie, eine neue Kapsel einzusetzen.
2. Müssen Sie die Dichtung auswechseln.

Aus dem hinteren Ende des Markierer dringt Druckluft aus.

1. Der/die O-Ring(e) des Ventils müssen ausgetauscht werden.

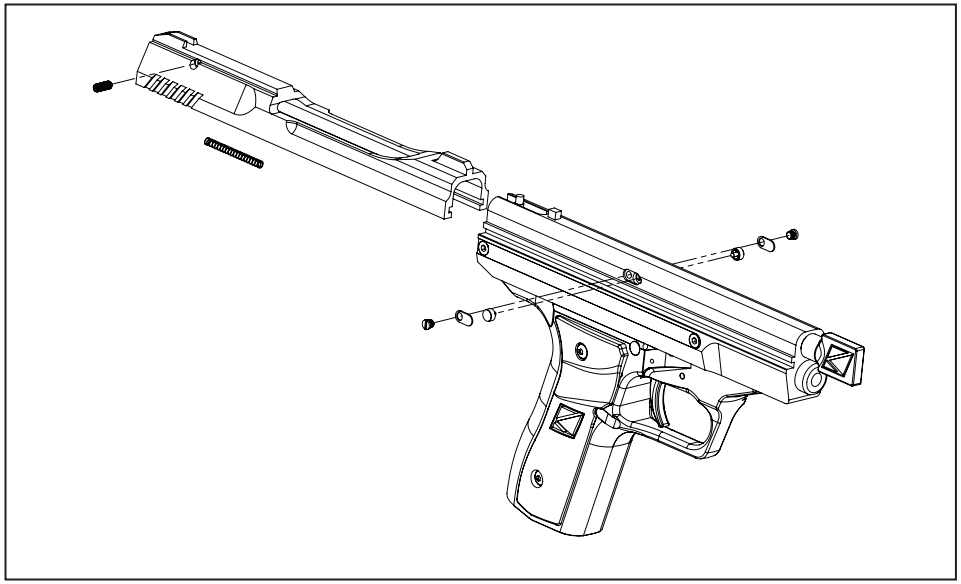
Aus dem Griff des Markierers dringt Druckluft aus.

1. Prüfen Sie, dass die Kapselhalterung gut befestigt ist.
2. Eventuell muss die Hauptdichtung der Kapsel ausgetauscht werden.
3. Die Dichtung am Bohrstift der Kapsel muss eventuell ausgetauscht werden.
4. Der Adapter O-Ring der Kapsel muss eventuell ausgetauscht werden.

Benötigen Sie Zugriff auf untere innere Cocking-Teile, folgen Sie bitte den Schritt-für-Schritt Anweisungen **(ZUGRIFF AUF DEN COCKING MECHANISMUS / STRIKER O-RING ERSETZEN)**.

Benötigen Sie Zugriff auf die Dichtung am Schlagventil oder das eigentliche Ventil, beachten Sie bitte den Abschnitt (**DEMONTAGE DER DICHTUNG / DES VENTILKÖRPERS)**.

ZUGRIFF AUF DIE BALL DETENTS



WICHTIG: Vor der Demontage den Markierer stets in den SICHERHEITSMODUS setzen. Sie müssen sämtliche Paintballs und Druckluftquellen vom Markierer entfernen, bevor Sie Wartungsarbeiten durchführen.

SCHRITT 1 Entfernen Sie die Schiebeschraube des Cocking Blocks.

SCHRITT 2 Drehen Sie den Markierer auf den Kopf und schieben Sie den Cocking Block vorwärts und weg vom Receiver. ANMERKUNG: Bewahren Sie die Feder des Cocking Blocks gut auf.

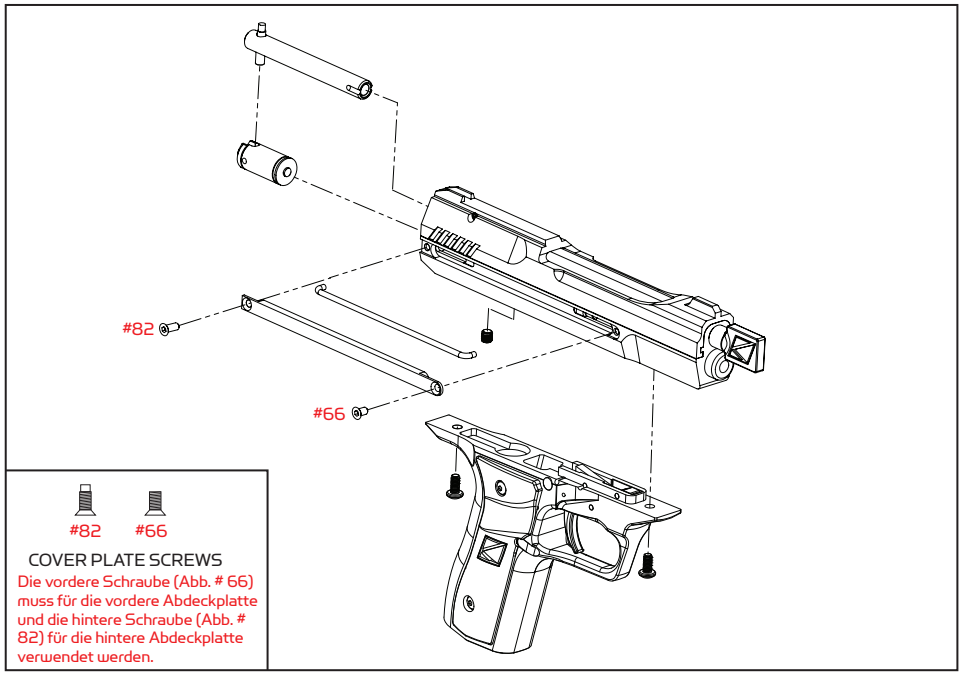
SCHRITT 3 Drehen Sie die Messingschraube heraus und entfernen Sie die Ball Detent Plate.

SCHRITT 4 Wechseln Sie den Ball Detent aus.

ANMERKUNG: Um die Teile wieder zusammenzusetzen, folgen Sie den Schritten 1 bis 4 in umgekehrter Reihenfolge.

WICHTIG: Paintball-Markierers müssen sämtliche Schrauben überprüft und sicher festgezogen werden. Lose Schrauben können Fehlfunktionen beim Paintball-Markierer verursachen.

ZUGRIFF AUF DEN COCKING MECHANISMUS / STRIKER O-RING ERSETZEN


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
Die vordere Schraube (Abb. # 66) muss für die vordere Abdeckplatte und die hintere Schraube (Abb. # 82) für die hintere Abdeckplatte verwendet werden.

GEFAHR: Niemals in den Lauf den Markierers schauen oder auf jemanden zielen, wenn der Markierer mit Paintball geladen und unter Gasdruck steht.

WICHTIG: Versuchen Sie niemals den Markierer auseinanderzunehmen, wenn er unter Gasdruck steht.

WICHTIG: Vor der Demontage den Markierer stets in den SICHERHEITSMODUS setzen.

TIPP: Wenn Zugriff auf die oberen Innenteile erforderlich ist, sollte dies niemals in Eile oder auf dem Spielfeld geschehen. Teile können verloren gehen oder verlegt werden, dann ist der korrekte Zusammenbau nicht mehr möglich.

SCHRITT 1 Spannen Sie den Markierer. TIPP: So kann die Verbindungsstange leichter abmontiert werden.

SCHRITT 2 Mit dem 2,5 mm-Inbusschlüssel die Schraube der vorderen Abdeckplatte (Abb. # 66) und die Schraube der hinteren Abdeckplatte (Abb. # 82) von der Pleuelstangen-Abdeckplatte rechts von der Markierung lösen. WICHTIG: Wenn die Abdeckung entfernt ist, dürfen Sie AUF KEINEN FALL den Abzug betätigen. Teile können herausspringen und verloren gehen.

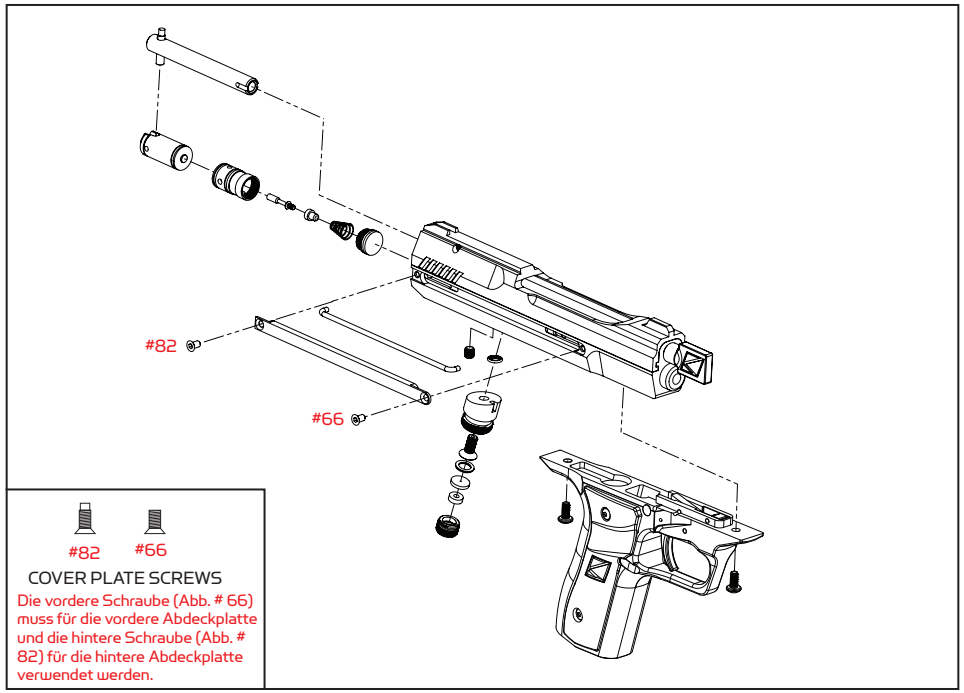
SCHRITT 3 Kippen Sie den Markierer auf die rechte Seite, damit die Verbindungsstange herunterfallen und der Striker Schnellkupplungsbolzen und der Venturibolzen gelöst werden können. TIPP: Sollte der Striker O-Ring brechen oder knicken, wechseln Sie den Striker O-Ring aus und tragen Sie ein wenig Paintball-Öl oder Schmierfett auf den Striker O-Ring auf.

SCHRITT 4 Führen Sie den Striker Bolzen und den Venturibolzen zusammen wieder auf der Rückseite ein. Befestigen Sie dann die Verbindungsstange am Loch des Striker Bolzens. TIPP: Sollten Sie den Abzug gezogen und die Striker Kupplung vorwärts gelöst haben, verwenden Sie einfach den 3 mm Imbusschlüssel und führen Sie ihn durch die orangefarbene Markierungsspitze ein und drücken Sie auf die Geschwindigkeitsschraube bis der Striker Bolzen gespannt ist. TIPP: Prüfen Sie, dass das vordere Striker Bolzenloch so ausgerichtet ist, dass die Verbindungstange zum hinteren Striker Schnellkupplungsbolzenloch gelangen kann. HINWEIS: Zur ordnungsgemäßen Montage müssen die Abdeckplatten-Schrauben korrekt positioniert werden. Die vordere Schraube (Abb. # 66) muss für die vordere Abdeckplatte und die hintere Schraube (Abb. # 82) für die hintere Abdeckplatte verwendet werden.

TIPP: Es gibt keinen Grund, die vorderen Innenteile - hinter der orangefarbenen Markierungsspitze - zu entfernen, außer wenn der gesamte Markierer demontiert werden soll oder Zugang auf die Dichtung des Schlagventils oder das Ventil erforderlich ist.

WICHTIG: Paintball-Markierers müssen sämtliche Schrauben überprüft und sicher festgezogen werden. Lose Schrauben können Fehlfunktionen beim Paintball-Markierer verursachen.

DEMONTAGE DER DICHTUNG / DES VENTILKÖRPERS


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
Die vordere Schraube (Abb. # 66) muss für die vordere Abdeckplatte und die hintere Schraube (Abb. # 82) für die hintere Abdeckplatte verwendet werden.

WICHTIG: Versuchen Sie niemals den Markierer auseinanderzunehmen, wenn er unter Gasdruck steht.

TIPP: Wenn Zugriff auf die Dichtung am Schlagring / die inneren Teile des Ventils erforderlich ist, sollte dies niemals in Eile oder auf dem Spielfeld geschehen. Teile können verloren gehen oder verlegt werden, dann ist der korrekte Zusammenbau nicht mehr möglich.

SCHRITT 1 WICHTIG: Der Markierer darf hierbei nicht unter Gasdruck stehen oder Paintballs beinhalten.

Entfernen Sie das Magazin und lösen Sie das Kapselgehäuse.

SCHRITT 2 Verwenden Sie den 3 mm Imbusschlüssel und lösen Sie die zwei Schrauben am Abzugsgehäuse. Dann können Sie das Abzugsgehäuse vom Receiver abmontieren.

SCHRITT 3 Beachten Sie nun die genaue Reihenfolge. Entfernen Sie die Einlage des Magazinsguides von der Mitte des Receivers. Mit einer Münze oder einem großen Schraubenzieherkopf können Sie den Adapter Assembly Guide der Kapsel lösen, dann entfernen Sie den Bohrstift der Kapsel und die Ventilsitzdichtung des Bohrstifts. Mit einem 4 mm Imbusschlüssel lösen Sie die Adapterschraube der Kapsel und entfernen sowohl den Adapter der Kapsel als auch den Adapter O-Ring vom Receiver.

SCHRITT 4 Mit dem 2,5 mm-Inbusschlüssel die Schraube der vorderen Abdeckplatte (Abb. # 66) und die Schraube der hinteren Abdeckplatte (Abb. # 82) von der Pleuelstangen-Abdeckplatte rechts von der Markierung lösen. Mit dem 3 mm Imbusschlüssel drücken Sie den Geschwindigkeitsregulierer durch die orangefarbene Markierungsspitze. So können die beiden Striker Bolzen der Verbindungsstange demontiert werden. TIPP: Drücken Sie beide Enden der Verbindungsstange herunter, um diese auf beiden Seiten von den Striker Bolzen zu lösen. Schieben Sie den Striker Bolzen und den Venturibolzen aus der Rückseite des Receivers heraus.

HOW TO REMOVE THE CUP SEAL / VALVE BODY GUIDE FORTSETZUNG

SCHRITT 5 Verwenden Sie den 2,5 mm Imbusschlüssel und lösen Sie die Schraube des Ventilkörpers. TIPP: Wenn die Schraube des Ventilkörpers vorsichtig entfernt wurde, verwenden Sie die Verbindungsstange um den Ventilkörper von der Mitte der Receiver-Öffnung aus der Rückseite des Receivers herauszudrücken.

SCHRITT 6 Drehen Sie den Ventilkörper weg, sodass Sie Zugang zur Ventilfeder, dem Ventilstift und der Dichtung erhalten. Demontieren Sie die Dichtung und den Ventilstift von der Ventilfeder.

SCHRITT 7 Verwenden Sie zwei Zangen oder Schraubenschlüssel (nicht enthalten) und entfernen Sie vorsichtig die Dichtung und den Ventilstift. WICHTIG: Achten Sie darauf, dass sie mit den Werkzeugen (oben genannt) am Ventilstift nicht abrutschen. Der Ventilstift könnte durch Zahnabdrücke beschädigt werden. Wechseln Sie die Dichtung aus (im Teilesatz enthalten) und befestigen Sie den Ventilstift und die Dichtung. Bringen Sie dann die Ventilfeder wieder an und befestigen Sie den Ventilkörper.

SCHRITT 8 Führen Sie zuerst den flachen Kopf des Ventilkörpers ein und richten Sie die beiden Löcher am Ventilkörper so aus, dass sie nach unten zum Abzugsgehäuse zeigen. TIPP: Setzen Sie den Magazinguide zurück in die Mitte des Receivers. So ist es leichter den Ventilkörper zu halten und auszurichten. Verwenden Sie auch die Verbindungsstange, um den Ventilkörper vorwärts durch den Receiver zu drücken.

SCHRITT 9 TIPP: Lassen Sie die flache Unterseite des Receivers nach oben zeigen, wenn Sie zur Befestigung des Ventilkörpers die Schraube des Ventilkörpers durch den Receiver befestigen. WICHTIG: Ist die Schraube des Ventilskörpers nicht richtig platziert, müssen die den Ventilkörper noch einmal neu ausrichten.

SCHRITT 10 Beachten Sie die genaue Reihenfolge. Platzieren Sie den Adapter O-Ring der Kapsel in die Nut des Receivers. Richten Sie den Kapseladapter mit dem Roll Pin aus und befestigen Sie die Schraube des Kapseladapters mit dem 4 mm Imbusschlüssel. WICHTIG: Der Winkel beim Anbringen der Schraube des Kapseladapters ist sehr klein. Seien Sie beim Anbringen der Schraube mit dem Imbusschlüssel sehr vorsichtig.

SCHRITT 11 Beachten Sie die Reihenfolge. Platzieren Sie zuerst den flachen Teil des Dichtungs-O-Rings des Kapselbohrstifts. Platzieren Sie dann den Bohrstift der Kapsel (Er muss nach unten in Richtung des Griffes zeigen). Setzen Sie den Adapter Assembly Guide der Kapsel ein und befestigen Sie ihn mithilfe einer Münze oder eines großen Schraubenzieherkopfes.

SCHRITT 12 Beachten Sie die Reihenfolge. Fügen Sie den Venturibolzen und den Striker Bolzen zusammen und führen Sie sie an der Rückseite des Receivers ein. Mit dem 3 mm Imbusschlüssel drücken Sie den Geschwindigkeitsregulierer durch die orangefarbene Markierungsspitze. So kann dann die Verbindungsstange mit beiden Striker Bolzen wieder montiert werden. TIPP: Ist das vordere Strikerloch nicht ausgerichtet, schieben Sie den 3 mm Imbusschlüssel durch den Geschwindigkeitsregler an der Vorderseite und richten Sie damit den Striker Bolzen so aus, dass die Verbindungsstange befestigt werden kann.

SCHRITT 13 Beachten Sie die Reihenfolge. Bringen Sie die Abdeckplatte an und ziehen Sie die 2 Schrauben der Abdeckplatte fest. Schieben Sie das Abzugsgehäuse zum Receiver und ziehen Sie die 2 Schrauben des Abzugsgehäuses fest. Setzen Sie das Kapselgehäuse und das Magazin ein.

TIPP: Sind am Ende einige Teile übrig, so gehen Sie bitte noch einmal die Schritt-für-Schritt Anleitung durch, um festzustellen, welchen Abschnitt Sie übersprungen haben.

WICHTIG: Paintball-Markierers müssen sämtliche Schrauben überprüft und sicher festgezogen werden. Lose Schrauben können Fehlfunktionen beim Paintball-Markierer verursachen.

ERASER TEILE LISTE

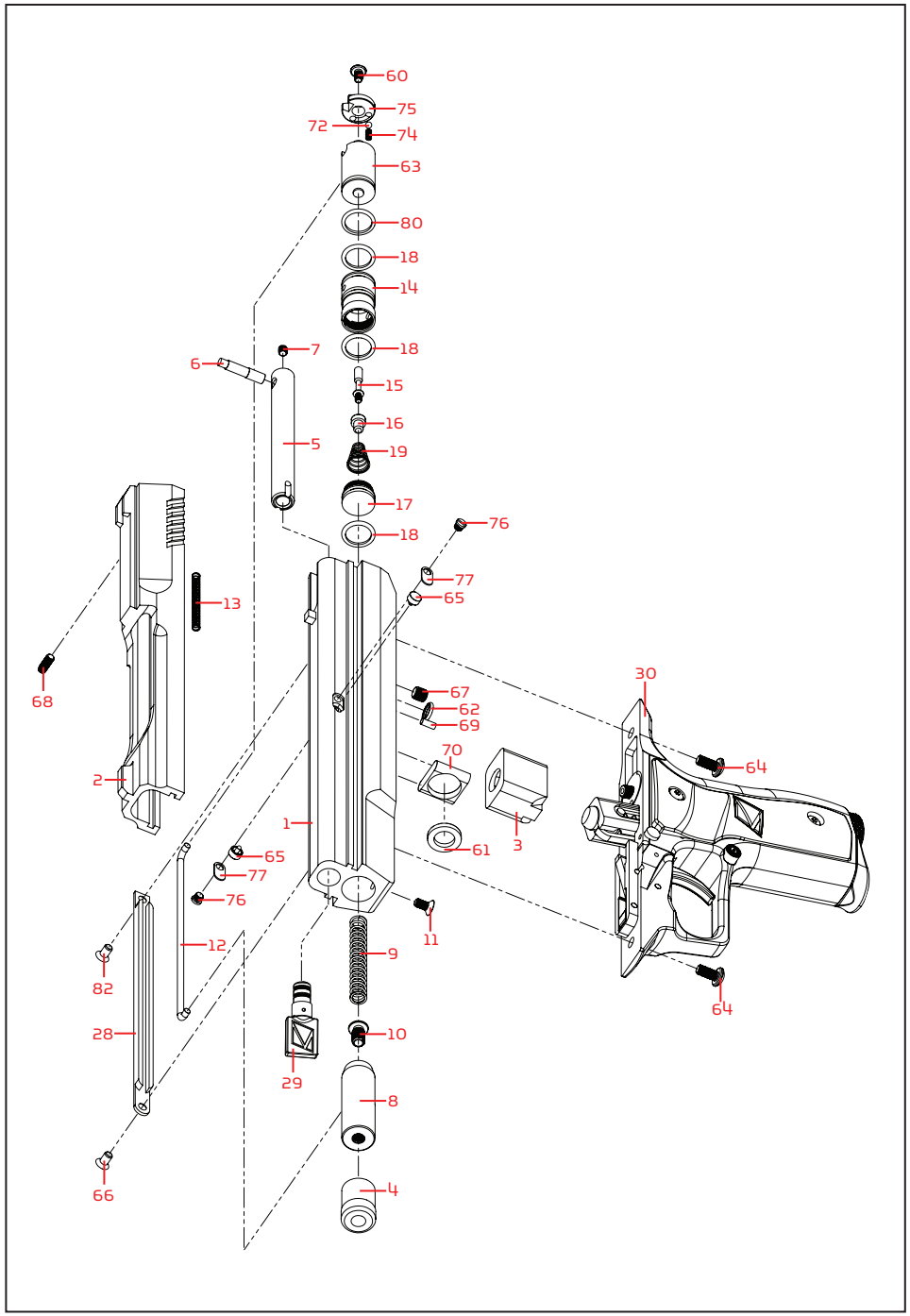
1	KTP0200	Eraser Receiver (jet black)	41	KTP0042	Magazine Carriage
1	KTP0201	Eraser Receiver (grey titnanium)	42	KTP0043	Magazine Release (Left)
1	KTP0202	Eraser Receiver (racing green)	43	KTP0044	Magazine Release Button Spring
2	KTP0002	Cocking Slide	44	KTP0045	Magazine Release Button Screw
3	KTP0003	Magazine Guide Insert	45	KTP0046	Primary Sear Roll Pin 2.5x7.4
4	KTP0004	Blaze Orange Tip	46	KTP0047	Roll Pin 2x20
5	KTP0005	Venturi Bolt	47	KTP0048	Magazine Ball Stopper
6	KTP0006	Venturi Bolt Pin	48	KTP0050	Magazine Ball Stopper Roll Pin
7	KTP0007	Venturi Bolt Pin Set Screw	49	KTP0051	Magazine Ball Pusher
8	KTP0008	Front Striker	50	KTP0052	Magazine Ball Pusher Guide Roll Pin
9	KTP0009	Main Spring	51	KTP0053	Magazine Ball Stopper Spring
10	KTP0010	Velocity Adjuster	52	KTP0054	Magazine Base
11	KTP0011	Blaze Orange Tip Screw M4x8	53	KTP0055	Magazine Spring
12	KTP0012	Connecting Rod	54	KTP0056	Sear Actuator Return Spring
13	KTP0013	Cocking Slide Spring	55	KTP0057	Grip Panel (Left)
14	KTP0014	Valve Body	56	KTP0058	Grip Panel (Right)
15	KTP0015	Valve Pin	57	KTP0059	Sear Actuator Return Spring Guide
16	KTP0016	Cup Seal	58	KTP0060	Sear Actuator Traction Spring
17	KTP0017	Valve Cap	59	KTP0061	Safety Button
18	KTP0018	Valve Cap O-Ring	60	KTP0062	Grip Panel Screws
19	KTP0019	Valve Spring	61	KTP0063	Striker Buffer
20	KTP0020	Cartridge Adapter	62	KTP0064	Cartridge Adapter O-Ring
21	KTP0021	Cartridge Piercing Pin	63	KTP0065	Rear Striker
22	KTP0022	Cartridge Main Seal	64	KTP0066	Trigger Frame Screw w/Star Washer
23	KTP0023	Cartridge Adapter Screw	65	KTP0067	Ball Detent
24	KTP0024	Cartridge Piercing Pin Seat Seal	66	KTP0068	Front Cover Plate Screw M4x6
25	KTP0025	Cartridge Knob	67	KTP0069	Valve Body Screw
26	KTP0026	Cartridge Tube	68	KTP0070	Cocking Slide Screw
27	KTP0028	Cartridge Adapter Assembly Guide	69	KTP0071	Cartridge Adapter Guide Pin
28	KTP0029	Connecting Rod Cover Plate	70	KTP0072	Striker Buffer Plate
29	KTP0030	Barrel Blocking Device / Barrel Plug	71	KTP0073	Cartridge Knob Lever
30	KTP0031	Trigger Frame	72	KTP0074	Knob Lever/Quick Release Ball Bearing
31	KTP0032	Trigger	73	KTP0075	Cartridge Knob Lever Spring
32	KTP0033	Primary Sear	74	KTP0076	Quick Release Striker Ball Bearing Spring
33	KTP0034	Roll Pin 3x14	75	KTP0077	Quick Release Striker Bolt Cap
34	KTP0035	Roll Pin 3x20	76	KTP0078	Ball Detent screw
35	KTP0036	Roll Pin 3x26	77	KTP0079	Ball Detent Cover plate
36	KTP0037	Sear Actuator	78	KTP0080	Set screw M4 X 4 knob lever
37	KTP0038	Secondary Sear	79	KTP0083	Magazine Base Screw
38	KTP0039	Secondary Sear Spring	80	KTP0084	Striker O-Ring
39	KTP0040	Sear Linkage	81	KTP0085	Quick Release Striker Bolt Cap Screw
40	KTP0041	Magazine Release (Right)	82	KTP0086	Rear Cover Plate Screw M4x8.25

TEIL NAME/BESCHREIBUNG

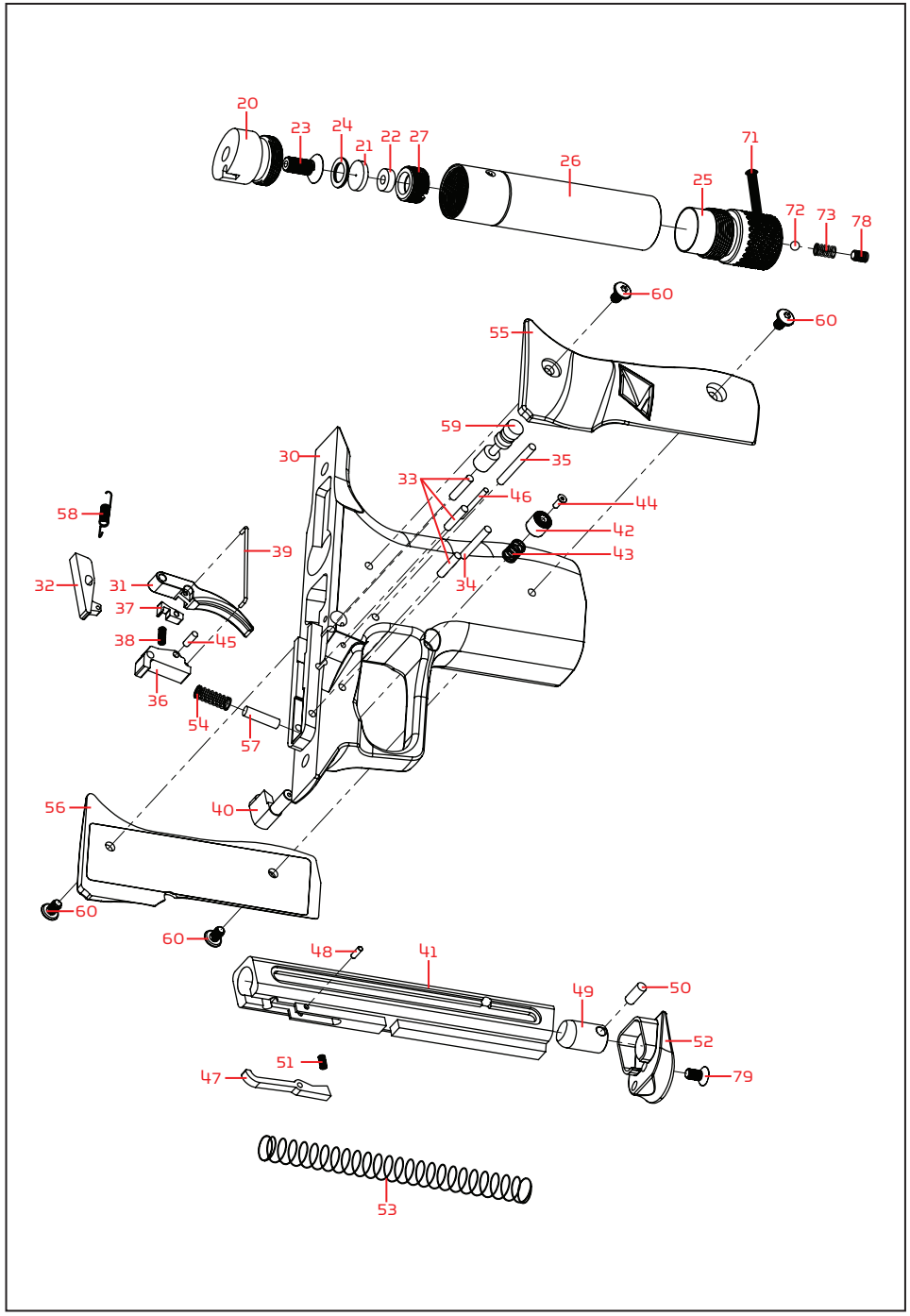
TEILENUMMER

SCHAUBILD

ERASER SCHEMATISCHE



ERASER SCHEMATISCHE: Trigger Frame / Magazine / CO2 Cartridge Housing



GARANTIE

Kingman bietet dem Käufer der Originalteile eine Garantie für das Material und die Verarbeitung dieses Markierers. Bei normaler Verwendung gilt die Garantie für (1) Jahr ab dem Datum des Kaufs. Das/die bei diesem Markierer enthaltene/n Magazin/e und zusätzliche Magazine haben ab dem Tag des Kaufes eine (6)-monatige Garantie. Kingman ist bereit, (nach eigenem Ermessen) alle Produkte innerhalb eines zumutbaren Zeitrahmens zu reparieren oder zu ersetzen. Diese Garantie umfasst keine O-Ringe, Dichtungen, Kratzer, Kerben, keinen normalen Verschleiß der Teile, jegliche Modifikationen, Nachlassen der Anodisation und Beschädigungen durch Fallenlassen oder Aufschläge des Produktes. Diese Garantie gilt nicht, wenn ein Kingman Techniker beweisen kann, dass der Defekt oder die Störung durch falsche Verwendung vom Kunden selber verursacht wurde. Diese Garantie deckt nur Originalfertigungsteile ab. Jegliche Modifikationen an den Originalteilen heben sämtliche Gewährleistungen und Haftungen von Kingman auf. Jegliche Wasserschäden werden nicht von der Garantie abgedeckt. Reparaturen unter der Garantie dürfen nur durch Kingman Techniker oder durch von Kingman autorisierten Technikern durchgeführt werden. Damit die Garantie in Kraft tritt, muss der Kunde innerhalb von (15) Tagen nach dem Datum des Kaufs die Garantie-Anmeldungskarte ausfüllen und mit einer Kopie des Kaufbeleges zurückschicken. Die Garantie ist nicht übertragbar (Paintball-Markierer können nicht erstattet werden). Diese Garantie umfasst keine Abholungen, Sendungen, Lieferungen und/oder Telefonanrufe. Muss ein Produkt repariert werden, packen Sie es bitte sorgfältig ein und senden Sie es mit Namen, Adresse und Telefonnummer und einer kurzen Beschreibung des Defekts an:

KINGMAN GROUP
Attn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 U.S.A.
www.kingman.com

» Die Garantie kann auch unter **www.kingmantraining.com** angemeldet werden.

Weitere Kingman Trainings-Paintballs, 12g CO2 Kapseln, Magazine und Zubehör können Sie vor Ort in den zuständigen Kingman Training Geschäften oder in unserem Online-Shop unter www.kingmantraining.com erwerben.

ONLINE SUPPORT VIDEOS ODER TECHNISCHER SUPPORT

Benötigen Sie Hilfe? Dann beachten Sie unsere Bedienungsanleitung oder nutzen Sie unsere Online-Videos auf www.kingmantraining.com. Sie erreichen unseren technischen Support von Montag bis Freitag von 8:00 bis 12:00 (Pacific Standard Time) unter der Telefonnummer (626) 430-2300.

AUFTRAG FÜR REPARATURARBEITEN

Muss Ihr Markierer repariert werden, dann besuchen Sie bitte www.kingmantraining.com, klicken Sie auf Repair Work Order (Auftrag für Reparaturarbeiten) und füllen Sie das Formular aus und beschreiben Sie ihr Problem. Drucken Sie den Auftrag aus, fügen Sie ihn dem Markierer bei und schicken Sie beides an die Kingman Group. Dies beschleunigt die notwendige Reparatur.

MAKE THE MOVE™

E R A S E R™

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

TABLA DE CONTENIDOS

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	67
GUÍA DE FUNCIONAMIENTO	68
CARACTERISTICAS DESTACADAS	69
8 PASOS RÁPIDOS PARA EMPEZAR Y JUGAR	70
USO CORRECTO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN	71
INSTALACIÓN / EXTRACCIÓN DE UN CARTUCHO DE CO2 DE 12 GRAMOS	72
CARGA DE BOLAS DE PINTURA EN EL CARGADOR	73
AUMENTO Y REDUCCIÓN DEL AJUSTE DE VELOCIDAD	74
LIMPIEZA DEL RECEPTOR	75-76
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	77
CÓMO ACCEDER A LOS TOPES DE BOLAS	78
CÓMO ACCEDER AL MECANISMO DE AMARTILLAMIENTO	79
CÓMO DESMONTAR LA JUNTA DE LA TAZA	80-81
ERASER LISTA DE PIEZAS	82
ERASER ESQUEMÁTICO	83
ERASER “TRIGGER FRAME” ESQUEMÁTICO	84
DECLARACIÓN DE GARANTÍA	85

DIRECTRICES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA

- Esta MARCADORA DE PAINTBALL NO es un JUGUETE. Si se usa indebidamente puede provocar lesiones graves e incluso la muerte.
- Kingman recomienda que el comprador de este producto tenga al menos 18 años. Los menores de 18 años deben estar supervisados por un adulto cuando utilicen este producto.
- Antes de utilizar el producto lea este manual del usuario y las advertencias sobre el cartucho de CO2 de 12 gramos.
- Cualquier modificación o manipulación de las piezas originales de fábrica, así como el uso de accesorios no autorizados de terceros, ANULARÁ todas las garantías y responsabilidades de Kingman.
- Mantenga puesto el dispositivo de bloqueo del cañón de la marcadora cuando no esté disparando ni jugando con ella.
- Para garantizar el correcto ajuste de la velocidad en metros o pies por segundo (m/s, fps), Kingman recomienda usar un cinemómetro especial con el que cuentan la mayoría de las instalaciones de paintball o que se vende en las tiendas e instalaciones especializadas en este deporte. Las bolas de pintura salen disparadas a una velocidad muy alta y pueden producir lesiones graves e incluso la muerte si se utilizan indebidamente.
- Antes y después de usar la marcadora de paintball, compruebe y asegúrese de que todos los tornillos están bien apretados. Los tornillos sueltos pueden impedir que la marcadora de paintball funcione correctamente. Una marcadora de paintball que NO esté en buenas condiciones de mantenimiento puede ser peligrosa y podría producir lesiones graves e incluso la muerte.
- Es OBLIGATORIO que toda persona que utilice este producto o se encuentre cerca de él mientras se utiliza lleve PROTECCIÓN PARA OJOS, CARA Y OÍDOS diseñada especialmente para el deporte del paintball. Entre las normas de seguridad, que no se limitan a esto, se incluyen el mantenimiento, la comprobación de la velocidad de disparo y la práctica con blancos.
- Kingman recuerda al usuario que es RESPONSABLE DE SU PROPIA SEGURIDAD. Utilice la PROTECCIÓN PARA OJOS, CARA Y OÍDOS en todo momento, a fin de evitar ser responsable de lesiones o muerte por no seguir las instrucciones de seguridad.
- No dispare ni apunte con la marcadora a nadie que esté fuera de instalaciones autorizadas para la práctica del paintball y no lleve la PROTECCIÓN PARA OJOS, CARA Y OÍDOS preceptiva. Las partes que deben estar protegidas son, sin limitación: ojos, cara, oídos, cuello y cabeza. Evite disparar por debajo de las gafas de paintball.
- NO dispare ni apunte a un agente de la ley.
- NO quite la punta naranja del cañón. Este elemento permite identificar que la marcadora de paintball NO es un arma de fuego. Transporte siempre la marcadora en una bolsa o un maletín de transporte para evitar confusiones.
- Siempre debe manipular las marcadoras de paintball como si estuvieran cargadas.
- Nunca mire dentro del cañón de la marcadora de paintball, esté cargada o descargada.
- Mantenga siempre la marcadora de paintball en MODO SEGURO hasta que se vaya a utilizar.
- Antes de desmontar la marcadora, extraiga siempre la botella de aire y todas las bolas de la marcadora, incluso las de la recámara.
- Esta marcadora de paintball está diseñada exclusivamente para disparar bolas de pintura oficiales Kingman Training de 11 mm (calibre 0,43). El uso de cualquier otra marca de bolas de pintura o de objetos extraños ANULARÁ todas las garantías y responsabilidades de Kingman.
- Asegúrese de que el percutor de la marcadora de paintball no está amartillado cuando no esté disparando o jugando.
- El uso de una marcadora de paintball fuera de una instalación autorizada para la práctica de este deporte puede ser ilegal y está sujeto a sanciones de los agentes de la ley si el usuario ocasiona daños a la propiedad.
- Nunca dispare ni apunte a un animal con la marcadora de paintball.
- No apunte nunca el cañón hacia sí mismo mientras juega, corre o esquiva los disparos, así evitará dispararse por debajo de las gafas de paintball.
- Vista una indumentaria apropiada para cubrirse y protegerse toda la piel cuando practique paintball.
- Si cede la propiedad de esta marcadora, entregue este manual del usuario al nuevo propietario.
- Visite www.kingmantraining.com para ver el manual del usuario más actualizado.

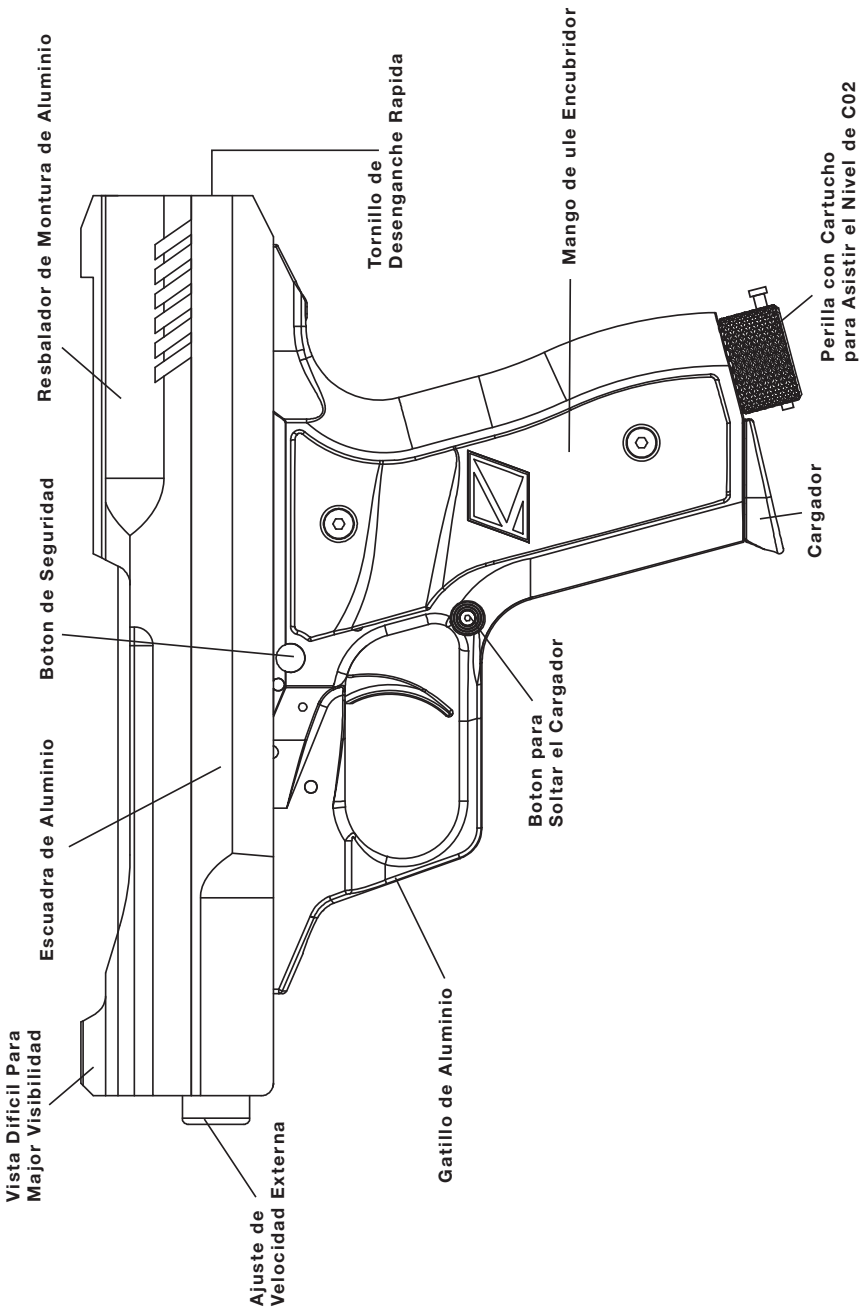
GUÍA DE FUNCIONAMIENTO

1. Coloque siempre un dispositivo de bloqueo en el cañón como medida de precaución cuando no dispare ni juegue con la marcadora.
2. La marcadora debe estar en MODO SEGURO hasta que se utilice. Para disparar, pulse el botón "SAFE MODE" (MODO SEGURO) en el lado "PUSH SAFE" del marco del gatillo. La marcadora estará ahora en modo de bloqueo de seguridad, el MODO SEGURO. Para desbloquear el botón de seguridad sin riesgo, apunte la marcadora en una dirección segura y presione el botón de seguridad hacia el lado opuesto del marco del gatillo.
3. Desenrosque el alojamiento del cartucho debajo del marco del gatillo e inserte el cartucho de 12 gramos en el alojamiento con el cabezal hacia dentro de la empuñadura. IMPORTANTE: enrosque bien el alojamiento del cartucho para perforar correctamente el nuevo cartucho de 12 gramos. CONSEJO: utilice la palanca del cartucho presionando un extremo contra el lado opuesto, para que el alojamiento del cartucho quede mejor apretado. NOTA: después de usarla, la palanca del cartucho debe volver a colocarse en su posición original.
4. Cargue solamente 9 bolas de pintura oficiales Kingman Training de 11 mm (calibre 0,43) en el cargador. Inserte el cargador lleno en la empuñadura de la marcadora y asegúrese de que el pasador se cierra correctamente. IMPORTANTE: una vez que se ha introducido el cargador, la marcadora está lista para DISPARAR. NOTA: al comprar la marcadora, el cargador no viene instalado de fábrica.
5. Sujete con firmeza el bloqueo de amartillamiento y deslícelo hacia atrás hasta que note y escuche el pasador de enganche interno. PRECAUCIÓN: si suelta el bloqueo de amartillamiento antes de fijar el pasador, la marcadora de paintball se DISPARARÁ.
6. Saque el dispositivo de bloqueo del cañón. Ahora puede desbloquear el botón "SAFE MODE" (MODO SEGURO). PRECAUCIÓN: al accionar el gatillo con el botón "SAFE MODE" (MODO SEGURO) liberado en la posición de disparo, la marcadora disparará una bola de pintura. IMPORTANTE: pruebe la marcadora apuntando siempre en una dirección segura o dentro de unas instalaciones de juego autorizadas.
7. Ajuste de la velocidad (m/s, fps). Gire el tornillo del ajustador de velocidad hacia la derecha para aumentar la velocidad y en sentido contrario para reducirla. NOTA: la marcadora debe utilizarse en instalaciones de paintball con las protecciones adecuadas. IMPORTANTE: Kingman recomienda utilizar un cinemómetro (cronómetro) para asegurarse de que la velocidad de disparo de la marcadora se mantiene por debajo de 76 m/s (250 fps). NOTA: el ajuste de velocidad de una marcadora nueva está fijado en dos vueltas. Esto proporcionará una velocidad de 64-67 m/s (210 – 220 fps) aproximadamente.
8. Al terminar de jugar, vacíe el cargador disparando las bolas de pintura mientras apunta en una dirección segura o saque el cargador de la marcadora. PRECAUCIÓN: después de sacar el cargador es posible que quede alguna bola de pintura en la recámara de la marcadora. Realice varios disparos apuntando en una dirección segura para asegurarse de que el cañón y el receptor están vacíos. PRECAUCIÓN: descargue el cartucho de 12 gramos disparando en vacío la marcadora de paintball hasta agotar el aire. O afloje el alojamiento del cartucho para dar salida al aire por la montura de la marcadora. PRECAUCIÓN: es importante no colocar las manos ni los dedos cerca del alojamiento del cartucho cuando sale el CO2. Existe el riesgo de que la salida del GAS produzca quemaduras.
9. Coloque el dispositivo de bloqueo en el cañón como medida de precaución cuando no se esté utilizando la marcadora de paintball. Así evitará disparos accidentales.
10. Después de utilizarla, la marcadora debe ponerse siempre en MODO SEGURO.
11. Guarde la marcadora en una mochila de paintball o en un lugar seguro. ADVERTENCIA: antes y después de usar la marcadora, compruebe que todos los tornillos están apretados. Los tornillos sueltos pueden impedir que la marcadora funcione correctamente. IMPORTANTE: no guarde un cargador lleno en la marcadora durante un período de tiempo prolongado. CONSEJO: es conveniente que limpie y lubrique las piezas internas de la marcadora antes y después de cada uso, especialmente cuando vaya a guardarla durante un periodo largo. Antes de guardar la marcadora, asegúrese de que está en MODO SEGURO y sin amartillar. Saque el cargador y las botellas de aire que queden en la marcadora. Asegúrese de que la marcadora tiene colocado el dispositivo de bloqueo del cañón.

IMPORTANTE

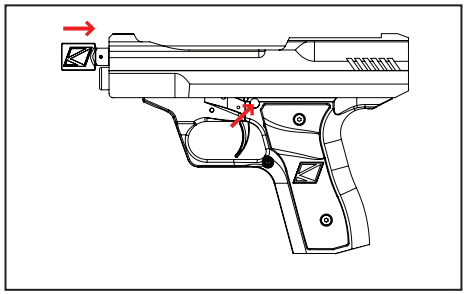
- Antes de jugar con su marcadora, realice siempre una "PRUEBA DE VELOCIDAD SEGURA". Esta prueba sólo puede efectuarse mediante un dispositivo llamado "cinemómetro" (cronógrafo), en un concesionario o una pista de paintball de su localidad. NOTA: este producto se ha diseñado para disparar a una velocidad no superior a 76 metros por segundo (250 fps). Las marcadoras de paintball no deben dispararse dentro de un radio inferior a seis metros (20 pies).
- La velocidad (m/s, fps) y el recuento de disparos pueden variar según la altitud y las condiciones meteorológicas.
- No dispare la marcadora en vacío sin botella de aire.
- Los disparos pueden ser peligrosos dentro de un radio inferior a 76,2 metros (250 pies) aproximadamente.
- No guarde nunca la marcadora de paintball con un cartucho de CO2 de 12 gramos en su interior.

CARACTERISTICAS DESTACADAS

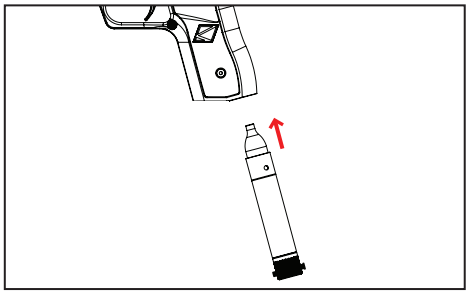

Resbalador de Montura de Aluminio
Tornillo de Desenganche Rapida
Mango de ule Encubridor
Perilla con Cartucho para Asistir el Nivel de C02
Boton de Seguridad
Cargador
Boton para Soltar el Cargador
Escuadra de Aluminio
Vista Dificil Para Major Visibilidad
Gatillo de Aluminio
Ajuste de Velocidad Externa

8 PASOS RÁPIDOS PARA EMPEZAR Y JUGAR

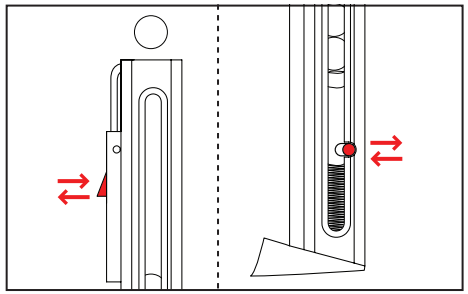
IMPORTANTE: lea las Instrucciones de seguridad y funcionamiento antes de llevar a cabo los ocho pasos rápidos para empezar y JUGAR.



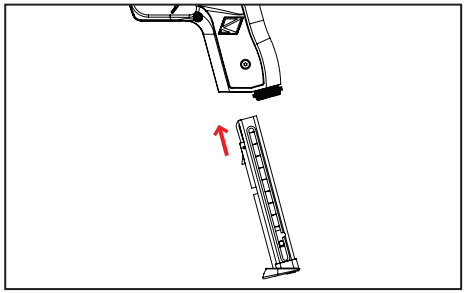
1) Inserte el dispositivo de bloqueo del cañón y asegúrese de que el botón "SAFE MODE" (MODO SEGURO) esté ACCIONADO.



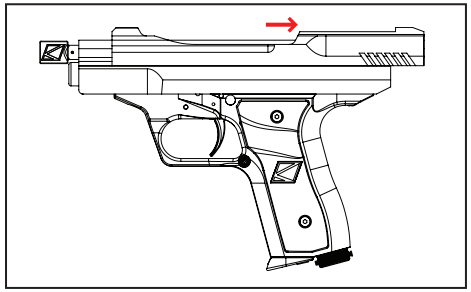
2) Inserte un cartucho de CO2 de 12 gramos.



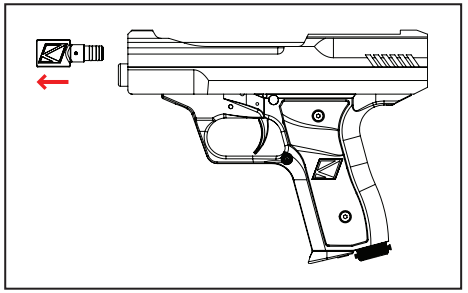
3) Cargue nuevas bolas de pintura.



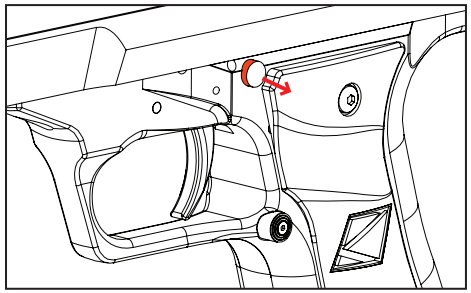
4) Inserte el cargador.



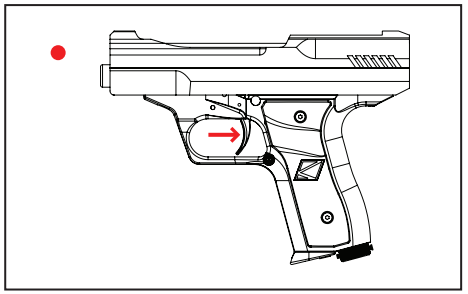
5) Amartille la marcadora.



6) Retire el dispositivo de bloqueo del cañón.



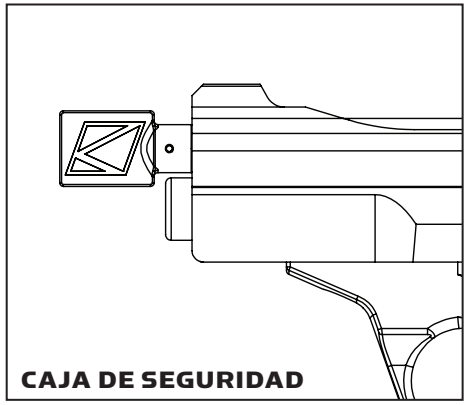
7) Libere el botón de seguridad.

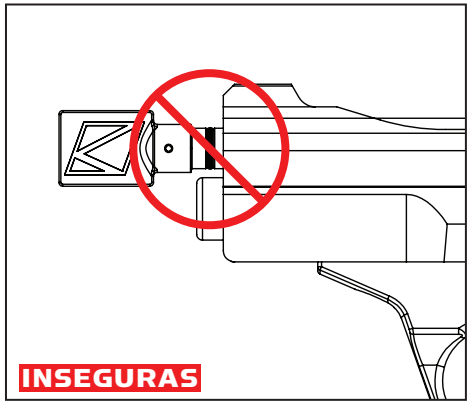


8) Ya está listo para JUGAR / DISPARAR.

IMPORTANTE: Asegúrese de que está en MODO SEGURO y que la marcadora tiene colocado el dispositivo de bloqueo del cañón después de jugar.

USO CORRECTO DEL DISPOSITIVO DE BLOQUEO DEL CAÑÓN





El dispositivo de bloqueo del cañón es una parte fundamental del equipamiento de seguridad de la marcadora de paintball. Está diseñado para evitar la salida accidental de las bolas de pintura. El uso incorrecto del dispositivo de bloqueo del cañón anulará la utilidad de dicho dispositivo.

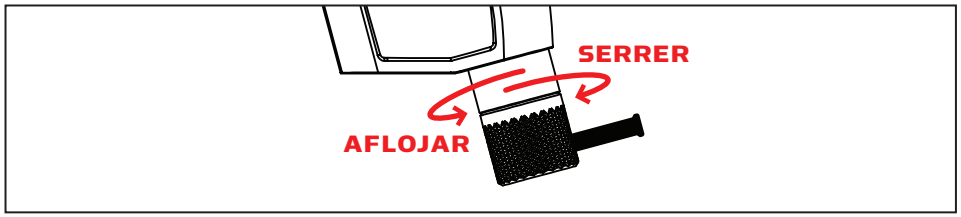
Inserte el dispositivo de bloqueo del cañón de forma segura en la punta del cañón de la marcadora antes de proceder a cargar bolas de pintura. El dispositivo de bloqueo del cañón debe acoplarse firmemente en la punta del cañón, con una resistencia notable. NOTA: el dispositivo de bloqueo del cañón no debe ser fácil de quitar y se debe inspeccionar siempre para garantizar que está correctamente fijado.

Quite el dispositivo de bloqueo del cañón sólo cuando esté listo para jugar o se lo haya indicado un responsable de seguridad del campo.

IMPORTANTE: debe insertar siempre el dispositivo de bloqueo del cañón de forma correcta.
Coloque siempre el dispositivo de bloqueo del cañón en la marcadora una vez que haya terminado de jugar. Manténgalo en su posición incluso después de haber vaciado todas las bolas de pintura y haber sacado el cartucho de CO2 de 12 gramos.

ADVERTENCIA: compruebe con regularidad si el dispositivo de bloqueo del cañón aparece desgastado o roto. Si el tacto en la punta del cañón no parece ajustado, sustitúyalo de inmediato.
Tenga siempre colocado el dispositivo de bloqueo del cañón en la marcadora para garantizar la seguridad y evitar accidentes que podrían causar daños permanentes o incluso la muerte.

INSTALACIÓN / EXTRACCIÓN DE UN CARTUCHO DE CO2 DE 12 GRAMOS



IMPORTANTE: ponga siempre la marcadora en MODO SEGURO hasta que esté preparado para utilizarla.

IMPORTANTE: utilice siempre cartuchos de CO2 de 12 gramos oficiales de Kingman Training. Es posible que los cartuchos de CO2 de 12 gramos de otros fabricantes NO entren correctamente en el alojamiento del cartucho. NUNCA fuerce la inserción de un cartucho de CO2 de 12 gramos en su alojamiento correspondiente.

NOTA: la temperatura de trabajo óptima del cartucho de CO2 de 12 gramos es aproximadamente de 20° a 25° C (68°-78° F). Es posible que el rendimiento de la marcadora no sea el adecuado si la temperatura es inferior a 15° C (59° F).

INSTALACIÓN DE UN CARTUCHO DE 12 GRAMOS

PASO 1 afloje el alojamiento del cartucho debajo de la empuñadura de la marcadora.

PASO 2 coloque el cartucho de 12 gramos en el alojamiento correspondiente. IMPORTANTE: asegúrese de que el cabezal del cartucho de 12 gramos está en la posición vertical correcta antes de perforarlo.

PASO 3 sujetándolo con firmeza, gírelo hacia la derecha para fijarlo en el alojamiento del cartucho. CONSEJO: utilice la palanca del cartucho presionando un extremo contra el lado opuesto, para que el alojamiento del cartucho quede mejor apretado. NOTA: después de usarla, la palanca del cartucho debe volver a colocarse en su posición original.

PRECAUCIÓN: no intente nunca perforar el cartucho de 12 gramos BOCA ABAJO. Esto DAÑARÁ el clavo de perforación y provocará una fuga de aire.

EXTRACCIÓN DE UN CARTUCHO DE 12 GRAMOS

Gire hacia la izquierda el cartucho colocado en el alojamiento. PRECAUCIÓN: para descargar el cartucho de 12 gramos apunte hacia una dirección segura y dispare la marcadora hasta agotar el aire. Gire el alojamiento del cartucho hacia la izquierda, pero no lo extraiga hasta haber agotado completamente el aire.

PRECAUCIÓN: es importante no colocar las manos ni los dedos cerca del alojamiento del cartucho de 12 gramos mientras sale el CO2. Existe el riesgo de que la salida del CO2 produzca quemaduras.

ADVERTENCIA: si no se vacía por completo, el cartucho de 12 gramos podría salir volando con fuerza suficiente como para provocar daños, heridas graves o incluso la muerte.

ADVERTENCIA: extraiga siempre el gas de la marcadora de paintball cuando no la utilice. Nunca se debe guardar la marcadora con aire en su interior.

NOTA: es posible que sea necesario volver a amartillar la marcadora después de cambiar un cartucho vacío.

ADVERTENCIA PARA CARTUCHOS DE CO2 DE 12 GRAMOS

IMPORTANTE: siga siempre las advertencias de manipulación y almacenamiento de las botellas de aire propelente.

ADVERTENCIA: no perfore el cargador ni lo caliente por encima de 60° C (140° F). No apto para consumo humano.

ADVERTENCIA: al disparar la marcadora en ráfagas rápidas o vaciar rápidamente un cartucho lleno, se congelará y solidificará el CO2 del interior del cartucho. Al extraer el alojamiento del cartucho, asegúrese de que éste sale con el alojamiento. Si el cartucho se queda en el marco del gatillo, vuelva a atornillar inmediatamente el alojamiento del cartucho a la marcadora. No apriete el alojamiento totalmente para permitir que el cartucho caiga en él cuando se separe de la junta de asiento. No intente reutilizar o volver a insertar un cartucho perforado y congelado; podría quedar una pequeña cantidad de CO2 sólido en su interior. El cartucho de 12 gramos podría salir despedido con fuerza suficiente como para provocar daños, heridas graves o incluso la muerte si no se vacía por completo.

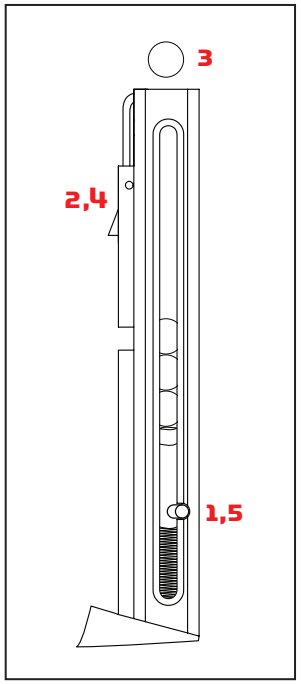
ADVERTENCIA: la inhalación del CO2 que sale del cartucho es peligrosa para la salud. No se acerque el cartucho de 12 gramos a la cara; es posible que siga emanando CO2.

IMPORTANTE: los cartuchos de CO2 de 12 gramos están sometidos a presión cuando no se han perforado. Si se exponen a temperaturas altas, por ejemplo si se dejan al sol en el interior de un vehículo cerrado, los cartuchos de CO2 podrían explotar. Se recomienda mantener en todo momento los cartuchos de CO2 de 12 gramos en un lugar fresco.

PRECAUCIÓN: no recoja un cartucho de CO2 de 12 gramos que se acaba de vaciar. La temperatura extremadamente fría del cartucho podría provocar quemaduras en la piel.

PRECAUCIÓN: no intente nunca, por ningún motivo, reutilizar un cartucho de CO2 de 12 gramos.

CARGA DE BOLAS DE PINTURA EN EL CARGADOR



NOTA: al comprar la marcadora, el cargador no viene instalado de fábrica.

IMPORTANTE: ponga siempre la marcadora en MODO SEGURO hasta que esté preparado para utilizarla.

IMPORTANTE: utilice siempre bolas de pintura oficiales de Kingman Training de 11 mm (calibre 0,43).

IMPORTANTE: el almacenamiento de las bolas de pintura a una temperatura de 15° C (59° F) afectará a la calidad y al rendimiento de las mismas.

IMPORTANTE: el cargador debe estar limpio y libre de polvo o fragmentos de proyectiles antes de cargar las bolas de pintura.

ADVERTENCIA: NO congele las bolas de pintura.

PASO 1 deslice el empujador de bolas hacia la parte inferior del cargador y gírelo hacia la derecha para colocar el pasador de la guía en posición de bloqueo.

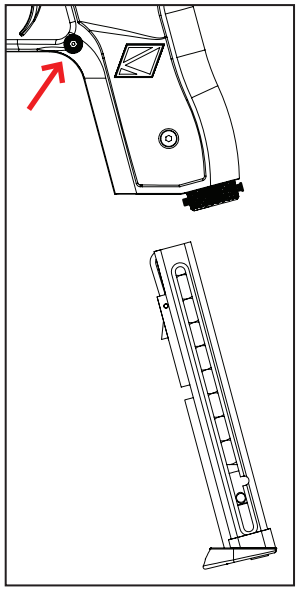
PASO 2 presione y mantenga abierto el tope de bolas del cargador mientras carga las bolas de pintura.

PASO 3 coloque una a una nueve bolas de pintura de 11 mm (calibre 0,43) oficiales de Kingman Training en el cargador hasta llenarlo.

PASO 4 suelte el tope de bolas del cargador una vez que haya cargado la última bola.

PASO 5 gire el pasador de la guía del empujador de bolas hacia la izquierda hasta la posición de desbloqueo. IMPORTANTE: si no se suelta el pasador de la guía del empujador, el muelle no empujará las bolas de pintura hasta la recámara de la marcadora.

IMPORTANTE: Esta marcadora de paintball está diseñada exclusivamente para disparar el cargador oficiales Kingman Training El uso de cualquier otra marca de el cargador se ANULARÁ todas las garantías y responsabilidades de Kingman.



RELEASING THE MAGAZINE

Pulse el botón de liberación del cargador situado debajo del botón "SAFE MODE" (MODO SEGURO) en el lado izquierdo de la empuñadura de la marcadora. Esto permitirá extraer el cargador de la empuñadura. NOTA: no desmonte nunca el botón de liberación del cargador a menos que el cargador no se suelte del marco del gatillo.

INSERTING THE MAGAZINE

Inserte suavemente el cargador lleno en la empuñadura de la marcadora y asegúrese de que engancha correctamente. IMPORTANTE: NUNCA introduzca el cargador de golpe en el receptor, el uso de una fuerza excesiva al insertar el cargador empujará la bola de pintura más allá de sus topes y saldrá rodando por el cañón.

IMPORTANTE: NUNCA desmonte el cargador o ANULARÁ la garantía de Kingman.

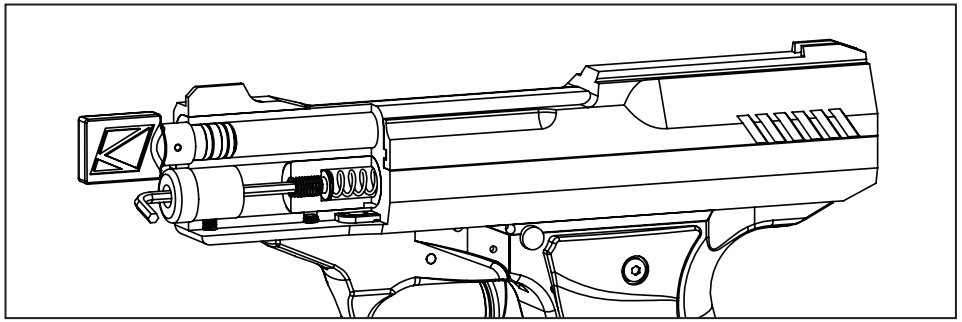
NOTA: no almacene cargadores cargados con bolas de pintura durante períodos prolongados, ya que la presión del muelle podría deformar las bolas de pintura, lo que impediría un disparo correcto.

CONSEJO: no se recomienda el uso de bolas de pintura antiguas que se hayan guardado durante un período de tiempo prolongado, de lo contrario la precisión podría ser inadecuada o podría darse una rotura prematura de las bolas de pintura.

AMARTILLAMIENTO DE LA MARCADORA

Sujete con firmeza el bloqueo de amartillamiento y deslícelo hacia atrás hasta que note y escuche el pasador interno.
PRECAUCIÓN: si suelta el bloqueo de amartillamiento antes de fijar el pasador, la marcadora de paintball se DISPARARÁ.

AUMENTO Y REDUCCIÓN DEL AJUSTE DE VELOCIDAD



El tornillo del ajustador de velocidad está ubicado en la parte delantera de la marcadora, debajo de la punta del cañón.

PRECAUCIÓN: NO mire el interior del cañón de la marcadora ni apunte a nadie mientras ajusta la velocidad.

IMPORTANTE: por seguridad, coloque siempre el dispositivo de bloqueo del cañón para evitar cualquier disparo accidental.

PASO 1 cada vez que realice un ajuste en el tornillo del ajustador de velocidad debe tener colocado el dispositivo de bloqueo del cañón.

PASO 2 mediante la llave Allen de 3 mm suministrada en el juego de piezas de recambio, ajuste el tornillo del ajustador de velocidad haciendo pasar la llave Allen por la punta naranja del cañón.

PASO 3 ajuste el tornillo del ajustador de velocidad hacia la derecha en incrementos de un cuarto de vuelta para aumentar la velocidad (m/s, fps).

NOTA: debido a la naturaleza del gas CO2, la presión de salida fluctúa al estar en condiciones extremas de calor o frío. Esto también hará que varíe el número de disparos por cada cartucho de 12 gramos.

NOTA: el valor del ajustador de velocidad de la marcadora viene fijado de fábrica en dos vueltas. En unas condiciones meteorológicas de 24° C (75° F) se obtendrá una velocidad de 64-67 m/s (210-220 fps) aproximadamente y del orden de 60 a 80 disparos por cada cartucho de 12 gramos. Variando el giro del tornillo del ajustador de velocidad puede conseguir una amplia gama de ajustes de velocidad, desde 58 m/s (190 fps) con cero vueltas hasta 76 m/s (250 fps) si fija el tornillo con cinco vueltas hacia la derecha. IMPORTANTE: asegúrese de que el ajustador de velocidad no supere las cinco vueltas completas hacia la derecha, ni gire más de tres vueltas completas sobre las que vienen de fábrica (en el caso de una marcadora nueva). Al sobrepasar las cinco vueltas completas el tornillo de velocidad se desmontará de la rosca del percutor delantero y no permitirá que la marcadora funcione correctamente.

NOTA: para restablecer la velocidad debe girar el ajustador de velocidad hacia la izquierda hasta que se detenga. Ponga a cero el ajustador de velocidad siempre si olvida cuál ajuste tenía establecido anteriormente.

NOTA: si dispara la marcadora sin bolas de pintura podrá realizar menos disparos por cada cartucho de 12 gramos. El consumo de aire es notablemente superior sin bolas de pintura a causa del sistema de funcionamiento de la marcadora. Está diseñada para utilizar de forma eficiente el CO2 de los cartuchos de 12 gramos cada vez que se dispara una bola de pintura con ella.

NOTA: tras realizar los ajustes debe insertar el cargador y comprobar la velocidad con un cinemómetro cada vez que realice ajustes en el tornillo de velocidad.

ADVERTENCIA

- La velocidad recomendada no debería ser superior a 76 m/s (250 fps). Si configura una velocidad demasiado alta, podrían producirse lesiones graves e incluso la muerte.
- No apunte nunca la marcadora a ninguna persona que no esté equipada con la PROTECCIÓN PARA OJOS, CARA Y OÍDOS adecuada, diseñada específicamente para el deporte del paintball.
- En ningún momento debe mirar en el interior del cañón, tanto si la marcadora está cargada como si no.
- El uso de una marcadora de paintball fuera de una instalación autorizada para la práctica de este deporte puede ser ilegal y está sujeto a sanciones de los agentes de la ley si el usuario ocasiona daños a la propiedad.

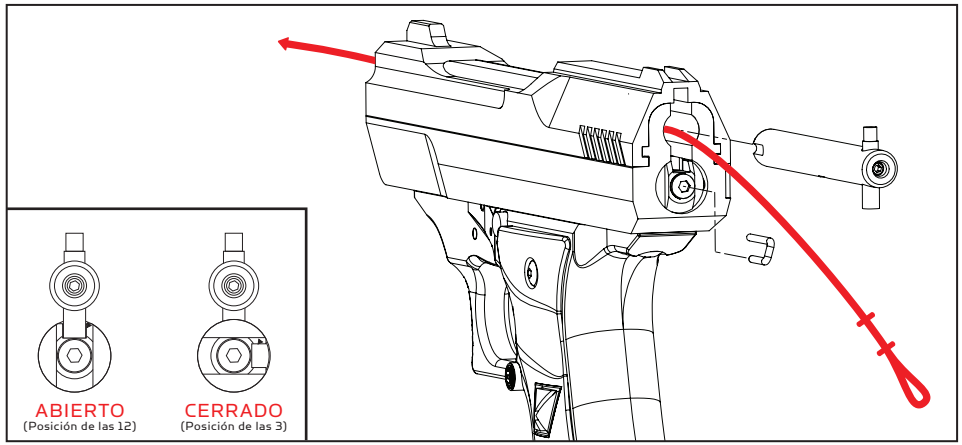
LIMPIEZA DEL RECEPTOR

PELIGRO: no mire en el interior del cañón de la marcadora. Utilice siempre gafas protectoras diseñadas específicamente para paintball cuando manipule su marcadora.

IMPORTANTE: antes de desmontarla, coloque siempre la marcadora en MODO SEGURO. Extraiga todas las bolas de pintura y el cartucho de aire de la marcadora antes de llevar a cabo tareas de mantenimiento.

CONSEJO: si se rompe una cápsula de pintura, siga estos pasos para vaciar / limpiar la marcadora.

LIMPIEZA RÁPIDA Y METICULOSA DEL PERNO VENTURI Y EL RECEPTOR



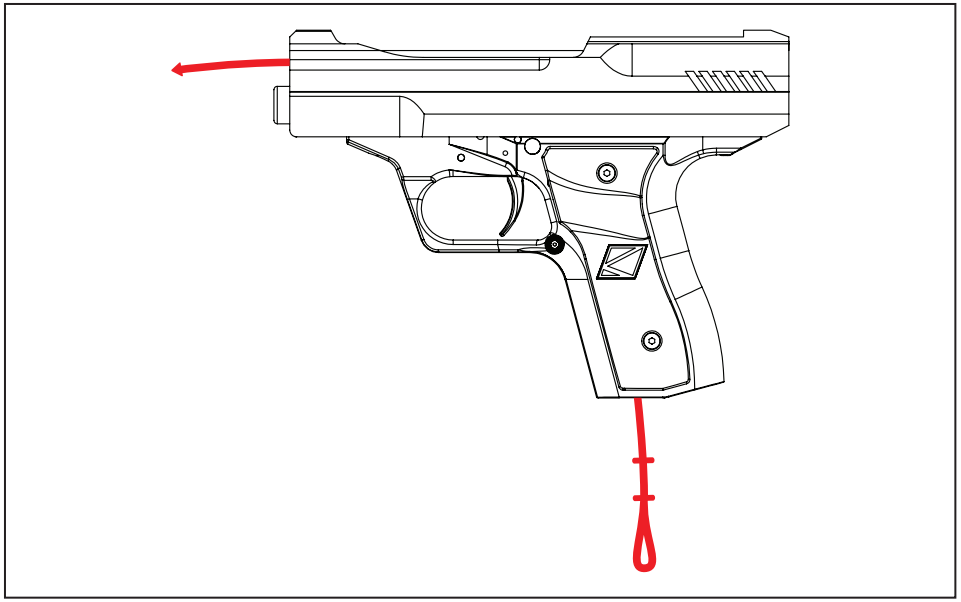
PASO 1 mientras la marcadora está en posición de amartillamiento hacia atrás; el perno del percutor de liberación rápida permite usar la tecla del perno del percutor de liberación rápida para liberar el perno Venturi. Dé vuelta al perno rápido del huelguista del lanzamiento a la izquierda para permitir que el perno del venturi resbale hacia fuera de la parte posterior del receptor. NOTA: Un "tecleo pronunciado" indicará que el perno rápido del huelguista del lanzamiento está en su posición bloqueada.

PASO 2 con el perno Venturi fuera del receptor, deslice la rasqueta de cable desde la parte posterior hasta la parte delantera del cañón. CONSEJO: asegúrese de que la recámara de la marcadora está limpia y libre de fragmentos de cápsulas y de polvo. CONSEJO: limpie el perno Venturi con un trapo o un pañuelo de papel antes de volver a montarlo.

PASO 3 pulse el botón de liberación del cargador ubicado en el lado izquierdo de la empuñadura de la marcadora. Esto permitirá extraer el cargador de la empuñadura.

PASO 4 inserte la rasqueta de cable a través de la empuñadura de la marcadora para permitir que la rasqueta entre en la recámara. La rasqueta de cable debe pasar por la recámara y salir por la punta del cañón. CONSEJO: asegúrese de que la recámara de la marcadora está limpia y libre de fragmentos de cápsulas y de polvo.

LIMPIEZA IN SITvU DEL RECEPTOR



PASO 1 pulse el botón de liberación del cargador ubicado en el lado izquierdo de la empuñadura de la marcadora. Esto permitirá extraer el cargador de la empuñadura.

PASO 2 sujete con firmeza el bloqueo de amartillamiento y deslícelo hacia atrás hasta que note y escuche el pasador interno. PRECAUCIÓN: si suelta el bloqueo de amartillamiento antes de fijar el pasador, la marcadora de paintball se DISPARARÁ.

PASO 3 inserte la rasqueta de cable a través de la empuñadura de la marcadora para permitir que la rasqueta entre en la recámara. La rasqueta de cable debe pasar por la recámara y salir por la punta del cañón. CONSEJO: asegúrese de que la recámara de la marcadora está limpia y libre de fragmentos de cápsulas y de polvo.

PASO 4 vuelva a colocar el perno Venturi en la parte posterior de la marcadora. Bloquee el perno Venturi girando el tornillo de liberación rápida hacia la derecha mediante la herramienta de liberación rápida. NOTA: asegúrese de que el perno Venturi y el del percutor se bloqueen conjuntamente y que ambas partes se muevan al unísono.

CONSEJO: limpie siempre la pintura de la recámara y el cañón para mejorar el rendimiento y la precisión de la marcadora.

IMPORTANTE: saque siempre el cartucho de CO2 de 12 gramos instalado antes de intentar desmontar o limpiar la marcadora.

NOTA: no utilice nunca una varilla de metal o un destornillador como herramienta para empujar el bloqueo de amartillamiento, ni ningún elemento metálico que pueda arañar o dañar el interior del receptor.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problemas de reamartillamiento o disparo irregular.

1. La temperatura es inferior a 15° C (59° F).
2. El cartucho de CO2 de 12 gramos tiene poca presión y es necesario sustituirlo.
3. Falta la junta circular del perno del percutor rápido o está hinchada o cortada y es necesario sustituirla.
4. Compruebe si la biela está desgastada o doblada.
5. El tornillo de ajuste de velocidad está fuera de la rosca del perno del percutor y es necesario restablecer el ajuste de velocidad.

Las bolas de pintura salen rodando por el cañón.

1. Es necesario sustituir los topes de las bolas.

La marcadora no dispara bolas de pintura.

1. El cargador está vacío.
2. El cargador no se ha insertado correctamente.
3. El empujador de bolas del cargador sigue en posición de bloqueo.
4. Compruebe si hay fragmentos de cápsulas o suciedad en el cargador.

El bloqueo de amartillamiento no vuelve a su posición con suavidad.

1. El tornillo de deslizamiento del bloqueo de amartillamiento se ha apretado demasiado.

El bloqueo de amartillamiento se desliza hacia atrás y adelante sin tensión.

1. Falta el muelle de la corredera de deslizamiento.

El cargador no se sostiene en el marco del gatillo.

1. Póngase en contacto con un técnico de Kingman.

Sale aire por el cañón.

1. La taza está en mal estado y es necesario sustituirla.

Sale aire por la parte posterior de la marcadora.

1. Es necesario sustituir la junta (o juntas) circular del cuerpo de la válvula.

Si un cartucho no está sellado herméticamente y el CO2 se escapa

1. Saque el cartucho una vez que se haya vaciado de todo el CO2, espere unos minutos a que la junta de asiento recupere sus propiedades de sellado y pruebe con un cartucho nuevo.
2. Sustituya la junta de asiento.

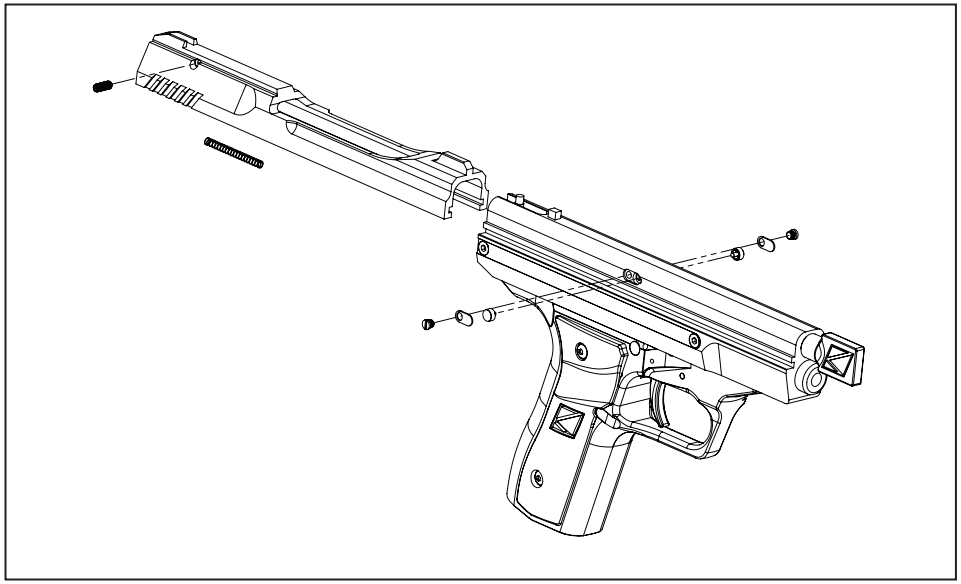
Sale aire de la empuñadura de la marcadora.

1. Compruebe y asegúrese de que el soporte del cartucho está apretado de forma segura.
2. Puede que sea necesario sustituir el sellado principal del cartucho.
3. Puede que sea necesario sustituir el sellado del asiento del clavo de perforación del cartucho.
4. Puede que sea necesario sustituir la junta circular del adaptador del cartucho.

En caso de que necesite acceder a alguna de las instrucciones paso a paso de las partes internas del sistema de amartillamiento, consulte la sección (**CÓMO ACCEDER AL MECANISMO DE AMARTILLAMIENTO / SUSTITUIR LA JUNTA CIRCULAR DEL PERCUTOR**).

En caso de que necesite acceder a la junta de la taza o al cuerpo de la válvula consulte la sección (**CÓMO DESMONTAR LA JUNTA DE LA TAZA / EL CUERPO DE LA VÁLVULA**).

CÓMO ACCEDER A LOS TOPES DE BOLAS



IMPORTANTE: antes de desmontarla, coloque siempre la marcadora en MODO SEGURO. Extraiga todas las bolas de pintura y el cartucho de aire de la marcadora antes de llevar a cabo tareas de mantenimiento.

PASO 1 extraiga el tornillo de la corredera de amartillamiento.

PASO 2 con la marcadora boca abajo, deslice la corredera de amartillamiento hacia adelante y fuera del receptor.
NOTA: no pierda el muelle de la corredera de amartillamiento.

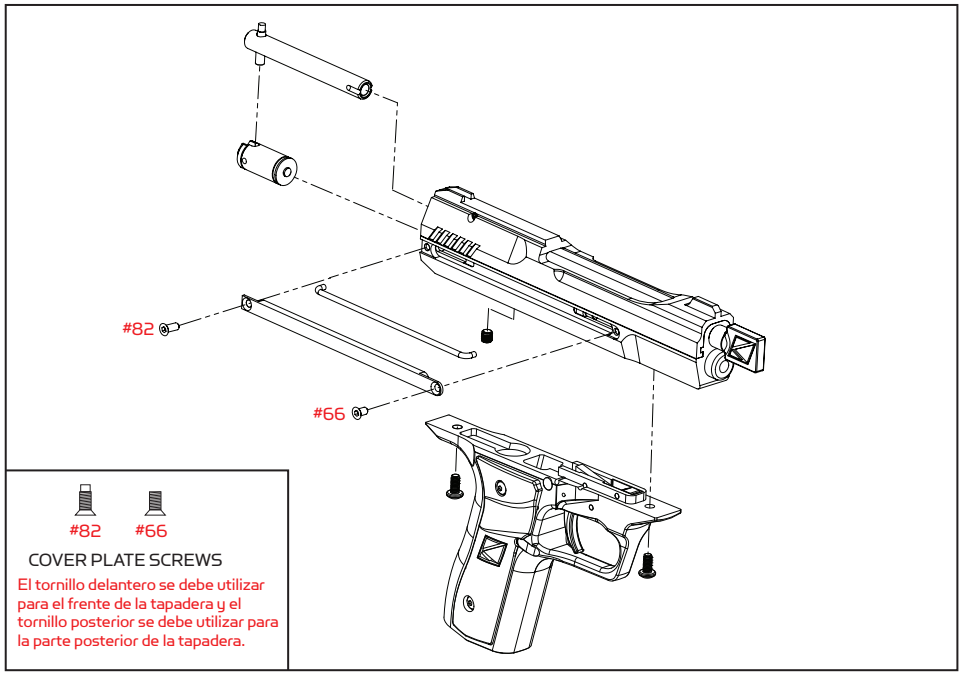
PASO 3 desenrosque el tornillo de bronce y quite la placa del tope de bolas.

PASO 4 sustituya el tope de bolas.

NOTA: para volver a montar la marcadora, siga los pasos desde el primero al cuarto, pero en orden inverso.

IMPORTANTE: Compruebe y asegúrese de que todos los tornillos están bien apretados. Los tornillos sueltos pueden impedir que la marcadora de paintball funcione correctamente.

CÓMO ACCEDER AL MECANISMO DE AMARTILLAMIENTO / SUSTITUIR LA JUNTA CIRCULAR DEL PERCUTOR


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
El tornillo delantero se debe utilizar para el frente de la tapadera y el tornillo posterior se debe utilizar para la parte posterior de la tapadera.

PELIGRO: no mire nunca en el interior del cañón de la marcadora ni apunte a nadie cuando la marcadora esté cargada con bolas de pintura y tenga GAS a presión en su interior.

IMPORTANTE: no intente nunca desmontar la marcadora mientras tenga GAS a presión en su interior.

IMPORTANTE: antes de desmontarla, coloque siempre la marcadora en MODO SEGURO.

CONSEJO: no se debe acceder nunca a las partes internas con prisas ni en el campo de juego. Podrían perderse o colocarse de forma inadecuada las piezas y no será posible montar correctamente los elementos.

PASO 1 tenga la marcadora en posición amartillada. CONSEJO: esto facilitará el desmontaje de la biela.

PASO 2 Utilice la llave Allen de 2.5 milímetros para quitar el tornillo de la tapadera portada (diagrama #66) y el tornillo de la tapadera posterior (diagrama #82) de la biela al lado derecho del marcador. IMPORTANTE: le aconsejamos que NO accione el gatillo mientras la tapa del conector está desmontada. Es posible que las piezas salgan disparadas y se pierdan si no se extrema el cuidado.

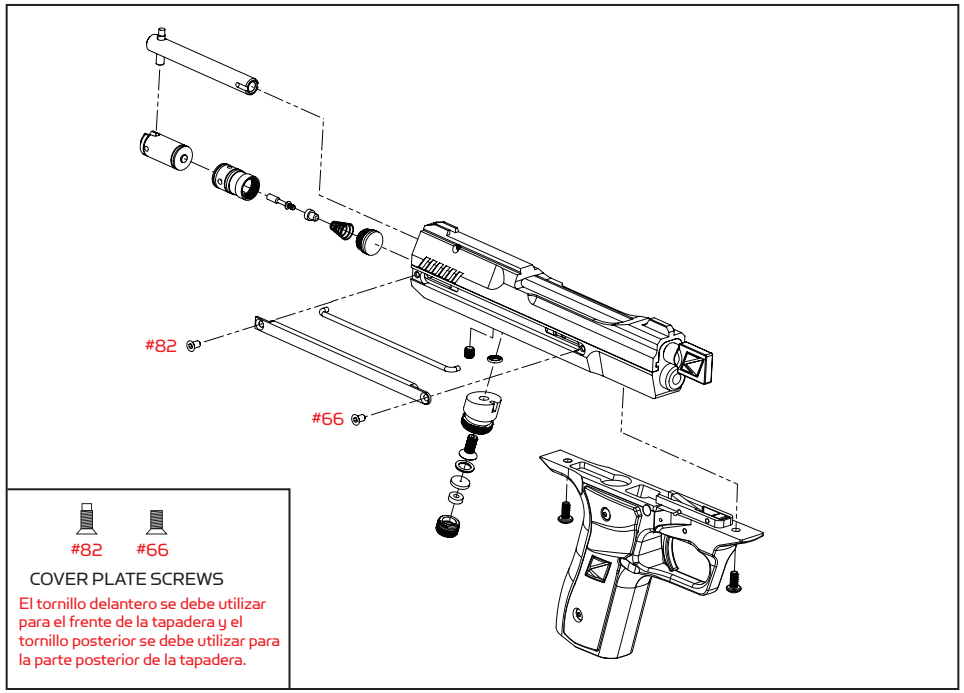
PASO 3 incline la marcadora hacia el lado derecho para permitir la salida de la biela y liberar por la parte posterior el perno del percutor de liberación rápida y el perno Venturi. CONSEJO: en caso de que la junta circular esté rota o agrietada, sustitúyala y aplíquele una pequeña cantidad de aceite o grasa para paintball.

PASO 4 vuelva a insertar a la vez el perno del percutor y el perno Venturi por la parte posterior. A continuación, fije la biela al orificio del perno del percutor. CONSEJO: si ha accionado el gatillo y liberado el percutor delantero hacia adelante, sólo tiene que utilizar la llave Allen de 3 mm, insertarla en la punta naranja del cañón y empujar el ajustador de velocidad hasta amartillar el perno del percutor. CONSEJO: asegúrese de que el orificio del perno del percutor delantero también está alineado para que la biela coincida con el orificio del perno del percutor de liberación rápida trasero. NOTA: Los tornillos de la tapadera se deben atornillar en sus lugares correctos para la asamblea apropiada. El tornillo delantero se debe utilizar para el frente de la tapadera y el tornillo posterior se debe utilizar para la parte posterior de la tapadera.

CONSEJO: no debe haber ningún motivo para desmontar la parte interna delantera que hay detrás de la punta naranja del cañón, a menos que vaya a desmontar toda la marcadora o que desee acceder a la junta de la taza o al cuerpo de la válvula.

IMPORTANTE: Compruebe y asegúrese de que todos los tornillos están bien apretados. Los tornillos sueltos pueden impedir que la marcadora de paintball funcione correctamente.

CÓMO DESMONTAR LA JUNTA DE LA TAZA Y EL CUERPO DE LA VÁLVULA


#82
#66
#82
#66
COVER PLATE SCREWS
El tornillo delantero se debe utilizar para el frente de la tapadera y el tornillo posterior se debe utilizar para la parte posterior de la tapadera.

IMPORTANTE: no intente nunca desmontar la marcadora mientras tenga GAS a presión en su interior.

CONSEJO: no se debe acceder nunca al interior de la junta de la taza ni del cuerpo de la válvula con prisas ni en el campo de juego. Podrían perderse o colocarse de forma inadecuada las piezas y no será posible volver a montarlas correctamente.

PASO 1 IMPORTANTE: en este momento, la marcadora no debe tener GAS a presión ni bolas de pintura.

Libere el cargador y desenrosque el alojamiento del cartucho.

PASO 2 mediante la llave Allen de 3 mm, afloje los dos tornillos del marco del gatillo. Esto permitirá liberarlo del receptor.

PASO 3 en este orden, saque la pieza de inserción de la guía del cargador desde la parte central del receptor. Mediante una moneda o un destornillador de cabeza grande afloje la guía del conjunto del adaptador del cartucho y, a continuación, saque el clavo de perforación del cartucho y su junta de asiento. A continuación, utilice la llave Allen de 4 mm para aflojar el tornillo del adaptador del cartucho y sacar del receptor el adaptador del cartucho y su junta circular.

PASO 4 Utilice la llave Allen de 2.5 milímetros para quitar el tornillo de la tapadera portada (diagrama #66) y el tornillo de la tapadera posterior (diagrama #82) de la biela al lado derecho del marcador. Mediante la llave Allen de 3 mm, empuje el ajustador de velocidad a través de la punta naranja del cañón para permitir que la biela suelte los pernos del percutor. CONSEJO: presione hacia abajo en cada uno de los extremos de la biela para soltarla del perno del percutor por ambos lados. Saque el perno del percutor y el perno Venturi deslizándolos desde la parte posterior del receptor.

HOW TO REMOVE THE CUP SEAL / VALVE BODY GUIDE CONTINUACIÓN

PASO 5 use la llave Allen de 2,5 mm para quitar el tornillo del cuerpo de la válvula. CONSEJO: mientras extrae cuidadosamente el tornillo del cuerpo de la válvula, utilice la biela para ayudar a empujar el cuerpo de la válvula de modo que salga desde la parte central del receptor hacia la parte trasera.

PASO 6 gire el cuerpo de la válvula y apártelo para acceder al muelle de la válvula, la clavija de la válvula y la junta de la taza. Desmonte la junta de la taza y la clavija de la válvula del muelle de la válvula.

PASO 7 utilice con cuidado dos pares de pinzas o de llaves (no suministradas) sobre la junta de la taza y la clavija de la válvula para desenroscarlas. IMPORTANTE: cuando utilice las herramientas (indicadas anteriormente) no suelte la clavija de la válvula, ya que podría dañarla si deja marcas sobre la misma. Sustituya la junta de la taza con la que se incluye en el juego de piezas de repuesto y vuelva a apretar tanto la clavija de la válvula como la junta de la taza. A continuación, monte el muelle de la válvula y apriete con fuerza el cuerpo de la válvula.

PASO 8 inserte en primer lugar la cabeza plana del cuerpo de la válvula y alinee los dos orificios del cuerpo de la válvula hacia abajo en el sentido del marco del gatillo. CONSEJO: vuelva a colocar la guía del cargador en la parte central del receptor para detener y alinear el cuerpo de la válvula. Utilice también la biela para empujar con mayor facilidad el cuerpo de la válvula hacia delante a través del receptor.

PASO 9 CONSEJO: coloque el fondo plano del receptor hacia arriba para fijar el tornillo del cuerpo de la válvula a través del receptor y bloquear el cuerpo de la válvula. IMPORTANTE: si el tornillo del cuerpo de la válvula no está colocado correctamente en el cuerpo de la válvula, tendrá que volver a alinear el cuerpo de la válvula.

PASO 10 en este orden, coloque la junta circular del adaptador del cartucho en la ranura del receptor. Alinee el adaptador del cartucho con el pasador y apriete el tornillo del adaptador del cartucho con la llave Allen de 4 mm. IMPORTANTE: cuando se monta el tornillo del adaptador del cartucho se produce una ligera inclinación. Por tanto, apriete con cuidado el tornillo del cartucho con la llave Allen.

PASO 11 en este orden, coloque primero la parte plana de la junta circular del asiento del clavo de perforación del cartucho. A continuación, coloque el clavo de perforación del cartucho (apuntando hacia la empuñadura). Inserte la guía de montaje del adaptador del cartucho y apriétela con una moneda o un destornillador de punta grande.

PASO 12 en este orden, una el perno Venturi y el perno del percutor e insértelos en la parte posterior del receptor. Mediante la llave Allen de 3 mm, empuje el ajustador de velocidad a través de la punta naranja del cañón para permitir que los dos pernos del percutor se conecten a la biela. CONSEJO: si el orificio del percutor delantero no está alineado, utilice la llave Allen de 3 mm a través del ajustador de velocidad delantero para girar y alinear el perno del percutor y apretar la biela.

PASO 13 en este orden, fije la tapa del conector y apriete los dos tornillos de la cubierta. Deslice el marco del gatillo hacia el receptor y apriete los dos tornillos del marco del gatillo. Inserte el alojamiento del cartucho y el cargador.

CONSEJO: en caso de que tras el montaje quede alguna pieza suelta, consulte la guía paso a paso para ver qué paso ha omitido.

IMPORTANTE: Compruebe y asegúrese de que todos los tornillos están bien apretados. Los tornillos sueltos pueden impedir que la marcadora de paintball funcione correctamente.

ERASER LISTA DE PIEZAS

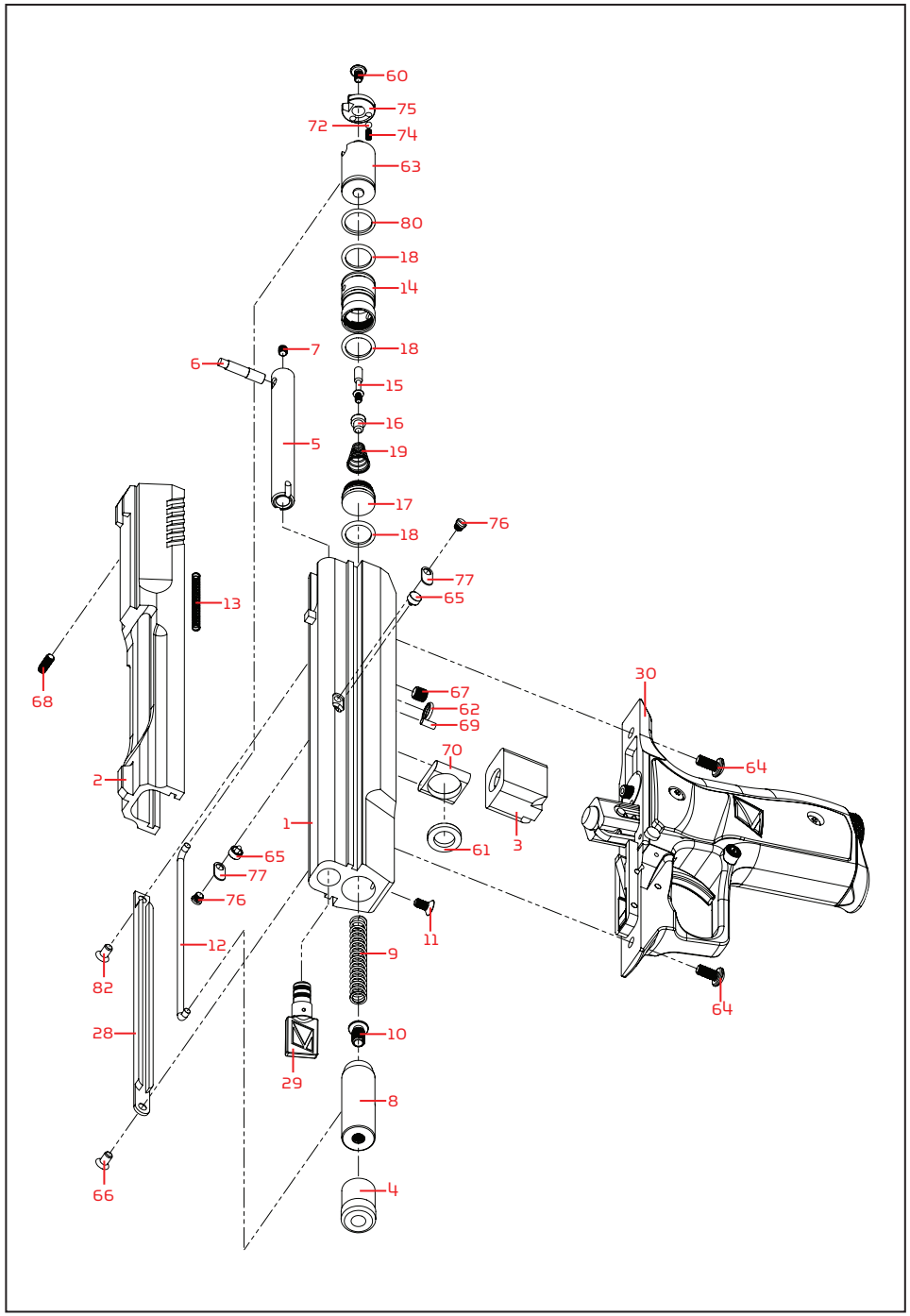
1	KTP0200	Eraser Receiver (jet black)	41	KTP0042	Magazine Carriage
1	KTP0201	Eraser Receiver (grey titnanium)	42	KTP0043	Magazine Release (Left)
1	KTP0202	Eraser Receiver (racing green)	43	KTP0044	Magazine Release Button Spring
2	KTP0002	Cocking Slide	44	KTP0045	Magazine Release Button Screw
3	KTP0003	Magazine Guide Insert	45	KTP0046	Primary Sear Roll Pin 2.5x7.4
4	KTP0004	Blaze Orange Tip	46	KTP0047	Roll Pin 2x20
5	KTP0005	Venturi Bolt	47	KTP0048	Magazine Ball Stopper
6	KTP0006	Venturi Bolt Pin	48	KTP0050	Magazine Ball Stopper Roll Pin
7	KTP0007	Venturi Bolt Pin Set Screw	49	KTP0051	Magazine Ball Pusher
8	KTP0008	Front Striker	50	KTP0052	Magazine Ball Pusher Guide Roll Pin
9	KTP0009	Main Spring	51	KTP0053	Magazine Ball Stopper Spring
10	KTP0010	Velocity Adjuster	52	KTP0054	Magazine Base
11	KTP0011	Blaze Orange Tip Screw M4x8	53	KTP0055	Magazine Spring
12	KTP0012	Connecting Rod	54	KTP0056	Sear Actuator Return Spring
13	KTP0013	Cocking Slide Spring	55	KTP0057	Grip Panel (Left)
14	KTP0014	Valve Body	56	KTP0058	Grip Panel (Right)
15	KTP0015	Valve Pin	57	KTP0059	Sear Actuator Return Spring Guide
16	KTP0016	Cup Seal	58	KTP0060	Sear Actuator Traction Spring
17	KTP0017	Valve Cap	59	KTP0061	Safety Button
18	KTP0018	Valve Cap O-Ring	60	KTP0062	Grip Panel Screws
19	KTP0019	Valve Spring	61	KTP0063	Striker Buffer
20	KTP0020	Cartridge Adapter	62	KTP0064	Cartridge Adapter O-Ring
21	KTP0021	Cartridge Piercing Pin	63	KTP0065	Rear Striker
22	KTP0022	Cartridge Main Seal	64	KTP0066	Trigger Frame Screw w/Star Washer
23	KTP0023	Cartridge Adapter Screw	65	KTP0067	Ball Detent
24	KTP0024	Cartridge Piercing Pin Seat Seal	66	KTP0068	Front Cover Plate Screw M4x6
25	KTP0025	Cartridge Knob	67	KTP0069	Valve Body Screw
26	KTP0026	Cartridge Tube	68	KTP0070	Cocking Slide Screw
27	KTP0028	Cartridge Adapter Assembly Guide	69	KTP0071	Cartridge Adapter Guide Pin
28	KTP0029	Connecting Rod Cover Plate	70	KTP0072	Striker Buffer Plate
29	KTP0030	Barrel Blocking Device / Barrel Plug	71	KTP0073	Cartridge Knob Lever
30	KTP0031	Trigger Frame	72	KTP0074	Knob Lever/Quick Release Ball Bearing
31	KTP0032	Trigger	73	KTP0075	Cartridge Knob Lever Spring
32	KTP0033	Primary Sear	74	KTP0076	Quick Release Striker Ball Bearing Spring
33	KTP0034	Roll Pin 3x14	75	KTP0077	Quick Release Striker Bolt Cap
34	KTP0035	Roll Pin 3x20	76	KTP0078	Ball Detent screw
35	KTP0036	Roll Pin 3x26	77	KTP0079	Ball Detent Cover plate
36	KTP0037	Sear Actuator	78	KTP0080	Set screw M4 X 4 knob lever
37	KTP0038	Secondary Sear	79	KTP0083	Magazine Base Screw
38	KTP0039	Secondary Sear Spring	80	KTP0084	Striker O-Ring
39	KTP0040	Sear Linkage	81	KTP0085	Quick Release Striker Bolt Cap Screw
40	KTP0041	Magazine Release (Right)	82	KTP0086	Rear Cover Plate Screw M4x8.25

NOMBRE/DESCRIPCIÓN DE LA PARTE

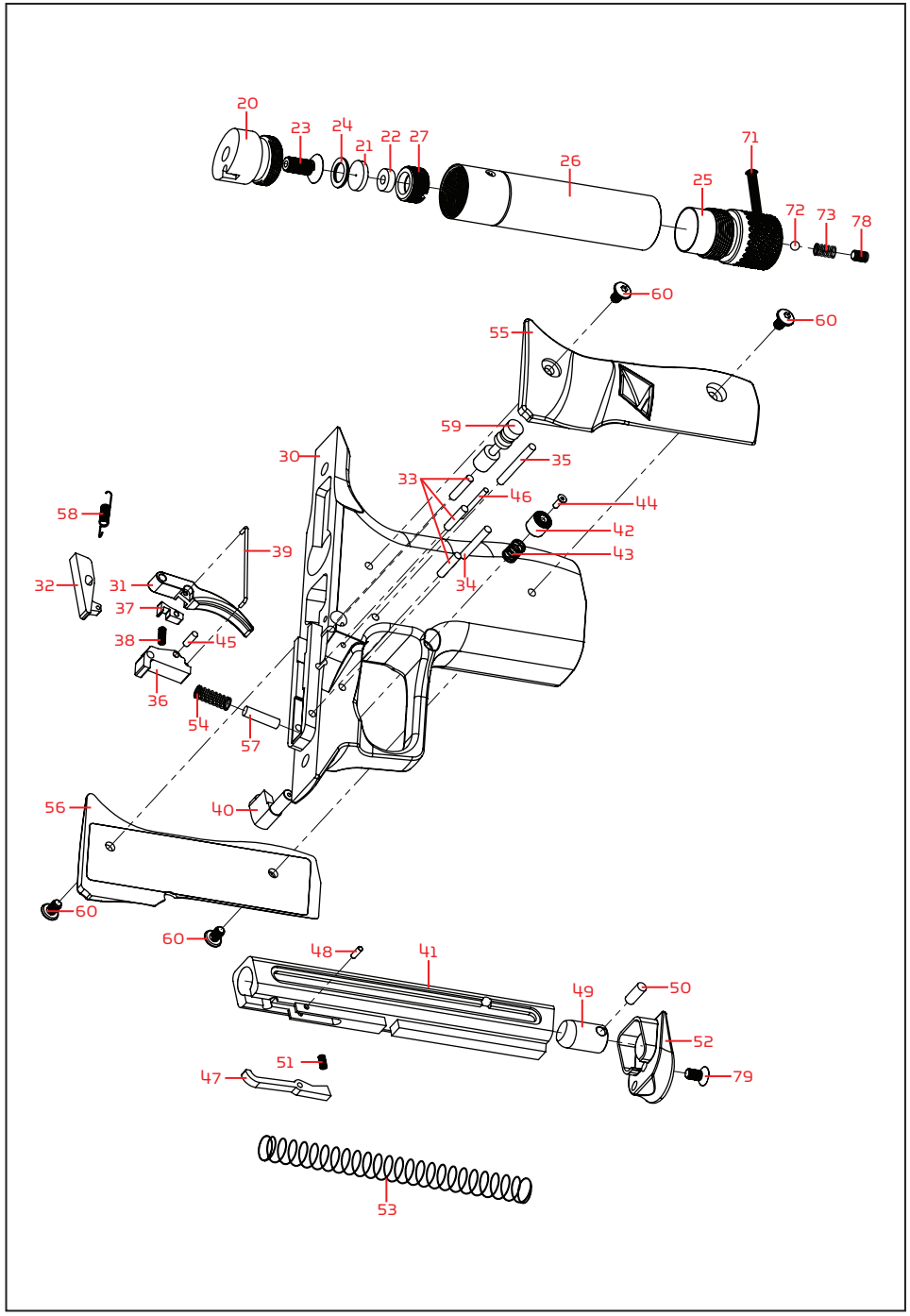
NÚMERO DE PIEZA

DIAGRAMA NÚMERO

ERASER ESQUEMÁTICO



ERASER ESQUEMÁTICO: Trigger Frame / Magazine / CO2 Cartridge Housing



DECLARACIÓN DE GARANTÍA

Kingman garantiza al comprador minorista original que esta marcadora no tiene defectos de fabricación, ni de material bajo uso normal durante un período de un (1) año a partir de la fecha de compra original. El cargador o cargadores incluidos con esta marcadora y los cargadores adicionales tienen una garantía de seis (6) meses a partir de la fecha de compra original. Kingman acepta reparar o sustituir (bajo su propio criterio) cualquier producto en un plazo de tiempo razonable. Esta garantía no cubre las juntas circulares, las juntas de la taza, los arañazos, las muescas, el desgaste normal y la rotura de piezas, así como las modificaciones, la pérdida normal del anodizado y los daños provocados por caídas o golpes en el producto. Esta garantía no será aplicable si un técnico de Kingman demuestra que el consumidor ha sido el causante del defecto o la avería por un uso incorrecto. Esta garantía sólo cubre las piezas originales de fábrica. Cualquier modificación o manipulación de las piezas originales de fábrica ANULARÁ la garantía y la responsabilidad por parte de Kingman. La garantía no cubrirá los daños provocados por el agua. La reparación bajo garantía sólo puede ser realizada por técnicos de Kingman o técnicos autorizados por Kingman. Para que la garantía sea efectiva, el consumidor debe devolver la tarjeta de registro de garantía adjunta completada con sus datos, junto con una copia del recibo de compra en un plazo de quince (15) días a partir de la fecha de compra original. Esta garantía no es transferible (las marcadoras de paintball no son reembolsables). Esta garantía no cubrirá la recogida, el envío, la entrega ni las llamadas telefónicas. Si el producto requiere reparación, el consumidor debe empaquetarlo adecuadamente y enviarlo junto con su nombre, dirección, número de teléfono y una breve descripción de la avería a:

KINGMAN GROUP
Atn: Tech Department
14010 Live Oak Avenue
Baldwin Park, CA 91706 EE. UU.
www.kingman.com

» La garantía también se puede registrar en **www.kingmantraining.com**

Puede adquirir bolas de pintura oficiales de Kingman Training, cartuchos de 12 gramos, cargadores y accesorios en su distribuidor autorizado de Kingman Training o en las tiendas en línea en www.kingmantraining.com

VÍDEOS DE SOPORTE EN LÍNEA O SOPORTE TÉCNICO

Consulte el manual o visite nuestros vídeos en línea en www.kingmantraining.com si necesita asistencia para su marcadora. Nuestro departamento de soporte técnico está abierto de lunes a viernes, de 8:00 a 17:00 (PST), puede llamar por teléfono al (626) 430-2300.

SOLICITUD DE REPARACIÓN

En caso de que su marcadora tenga que repararse, visite www.kingmantraining.com, haga clic en (solicitud de reparación) y rellene las líneas describiendo su problema. Imprima la solicitud de reparación, adjúntela a la marcadora y envíela a Kingman Group. Esto ayudará a agilizar la reparación que sea necesaria.

MAKE THE MOVE™

KINGMAN TRAINING

ERASER™

11mm PAINTBALL MARKER (.43 Cal.)

MAKE THE MOVE™

www.kingmantraining.com

Distributed by Kingman Group / 1.888.Kingman / www.kingman.com / 14010 Live Oak Ave / Baldwin Park, California 91706 USA

IXF

Patent 7,478,632 and other Patents pending